CÓMO DIBUJAR CÓMICS

AL ESTILO MARVEL

martinez roca

CÓMO DIBUJAR CÓMICS AL ESTILO MARVEL

CÓMO DIBUJAR CÓMICS AL ESTILO MARVEL

Por Stan Lee y John Buscema

Ediciones Martínez Roca

Traducción de Joan-Josep Mussarra

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño
de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida
en manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrico,
químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia,
sin permiso previo del editor.

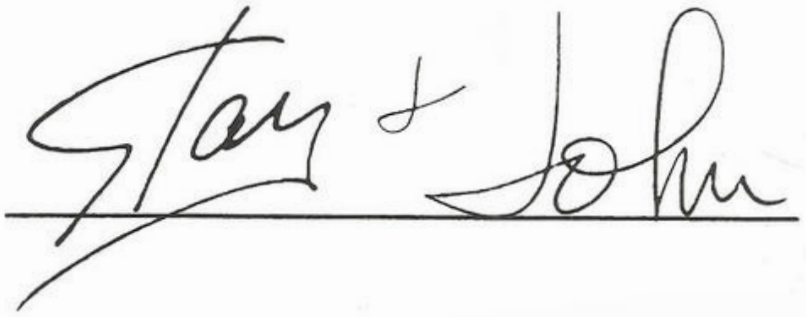
Título original: *How to draw comics the Marvel way*

© Simon & Schuster
© Marvel Entertainment Group, Inc.
© 1999, Ediciones Martínez Roca, S. A.
Enric Granados, 84, 08008 Barcelona
Primera edición: enero de 1999
ISBN 84-270-2417-7
Depósito legal B. 48.673-1998
Fotocomposición: Pacmer, S. A.
Impresión: Hurope, S. L.
Encuadernación: Reinbook, S. L.

Impreso en España – Printed in Spain

DEDICATORIA

Dedicado a todos los chicos y chicas que alguna vez han sostenido un lápiz o una pluma en la mano y han soñado con narrar historias fantásticas con la ayuda de dibujos; a todos los que se han emocionado ante una buena ilustración y han deseado copiarla o, mejor aún, crear un nuevo dibujo.



ÍNDICE

	Prefacio	8
Uno	¡Las herramientas (y el lenguaje) del oficio!	11
Dos	¡Los secretos de la forma! Cómo lograr que un objeto parezca real	19
Tres	¡El poder de la perspectiva!	29
Cuatro	¡Estudiemos la figura humana!	41
Cinco	¡Dibujemos la figura humana!	51
Seis	¡Lo nuestro es la acción!	59
Siete	¡El escorzo! ¡Cómo se dibuja la figura humana en perspectiva!	77
Ocho	Cómo dibujar la cabeza humana	87
Nueve	¡La composición!	109
Diez	¡Dibuja tu propia página de cómic!	125
Once	¡La cubierta del cómic!	137
Doce	¡El arte del entintado!	145
	Agradecimientos	159

PREFACIO

Hace años que quería escribir este libro, pero ha tenido que ser el gran John Buscema quien me impulsara a hacerlo. Voy a contaros cómo ocurrió.

Siempre sucede lo mismo. Uno tiene la intención de pintar el garaje, cortar el césped, ordenar la habitación o escribir un libro... pero nunca lo hace porque tiene tropecientas ocupaciones más urgentes. Eso es lo que me ocurría a mí. He pasado tantos años como director de colecciones, director artístico y guionista de cómics de superhéroes que jamás me había decidido a empezar un libro que, más pronto o más tarde, alguien tenía que escribir... el libro que siempre nos piden los fans de Marvel cuando doy una de mis fabulosas conferencias en la Universidad. A saber, el libro que estáis sosteniendo, rebosantes de gratitud, en vuestras pequeñas garras manchadas de tinta.

¿Y por qué lo habíais solicitado con tanta insistencia? Pues muy sencillo: aunque existan innumerables manuales titulados «Cómo dibujar», de los que pueden enorgullecerse los estantes más quisquillosos, hasta ahora no había ningún libro que pudiera enseñarle a un Buscema, Kirby, Colan o Kane en ciernes cómo dibujar un *cómic de superhéroes* y, lo más importante, cómo hacerlo según el refinado y espléndido estilo Marvel. Sí, estaba decidido a escribirlo algún día y finalmente lo hice cuando John organizó su taller de cómics.

A principios de 1975, John me comentó que iba a dar un curso acerca del dibujo de historietas. Sentí curiosidad, asistí a una de sus clases y quedé sorprendido de la calidad y profundidad de su magisterio. Todos sabéis que es bastante extraño que las figuras prominentes en cualquier ámbito también tengan dotes pedagógicas. Pues creedme, John las tiene. Y yo tuve la doble suerte de que John fuera un viejo amigo y trabajase para Marvel.

PREFACIO

Tras asistir al éxito de su popular curso de dibujo, le comenté a Johnny que me parecía una lástima que sólo un puñado de alumnos pudieran aprender de sus enseñanzas... era una pena que sólo unos pocos pudieran sentarse a los pies del maestro. Así planté la semilla. Le dije que si ilustraba un libro que tratara ese tema, podría instruir simultáneamente a millares de aspirantes. Por supuesto, ningún libro puede reemplazar un curso de dibujo, pero al menos daríamos una visión general e ilustraríamos los elementos de estilo, narrativa y diseño más importantes que hay que tener en cuenta para dibujar un cómic de superhéroes Marvel.

Sin apartar los ojos de su mesa de dibujo, masculló su habitual monosílabo. Al cabo de largos años de amistad, he aprendido a interpretarlo como un asentimiento. Espoleado por esta demostración de entusiasmo, decidí que el proyecto no podía demorarse más. John Buscema tendría que organizar, preparar e ilustrar el libro –basado en el excelente curso que él mismo imparte en su taller–, y yo me encargaría de los textos y, como de costumbre, de llevarme una parte inmerecida del crédito. ¡Y éste es el resultado!

Bueno, no quiero haceros perder más tiempo. Sólo tenéis que recordar que las páginas que vais a leer pretenden informaros en detalle de cómo se dibujan los más populares cómics de superhéroes. Trataremos de daros tantos consejos, sugerencias y pistas como nos sea posible. Os enseñaremos cómo se hacen nuestros dibujos y condensaremos largos años de aprendizaje, esfuerzos y experiencias en este valiente librito. A cambio, sólo os pedimos una cosa:

¡Que no le vayáis con el cuento a la competencia!

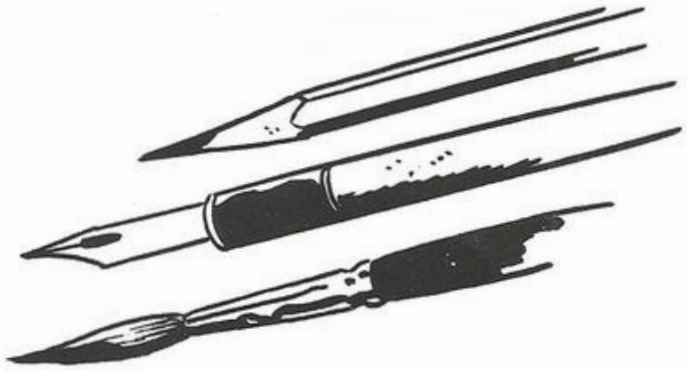
Stan Lee
Nueva York, 1977

CAPÍTULO UNO

¡LAS HERRAMIENTAS (Y EL LENGUAJE) DEL OFICIO!

Puesto que somos muy pocos los que dibujamos con las uñas, empezaremos por explicaros los instrumentos que necesitáis. Además, nos aseguraremos de que conozcáis los términos necesarios. Éste es el capítulo más fácil de cuantos vais a leer.

¡Empecemos! En estas dos páginas encontraréis dibujado todo lo que necesitáis para empezar. Trabajar como dibujante de cómics tiene la ventaja de que el equipo no es caro. Vamos a echarle una rápida ojeada...



Lápiz. Algunos dibujantes prefieren emplear un lápiz de mina blanda, y otros el de mina dura, más fino. Vosotros tenéis que elegir.

Pluma. Una simple pluma de dibujo, con la punta fina, para entintar y trazar márgenes.

Pincel. También para entintar. Os conviene tener un n.° 3 de pelo de marta.

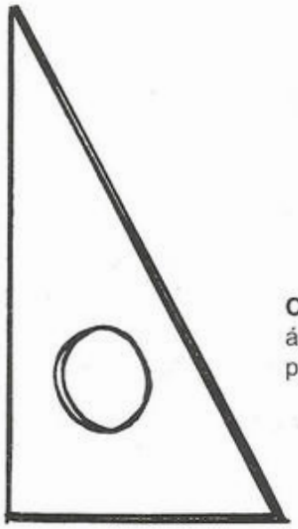
Gomas. Una goma de dibujo y otra moldeable, siempre más limpia.

Tinta china. Cualquier buena marca de tinta china.

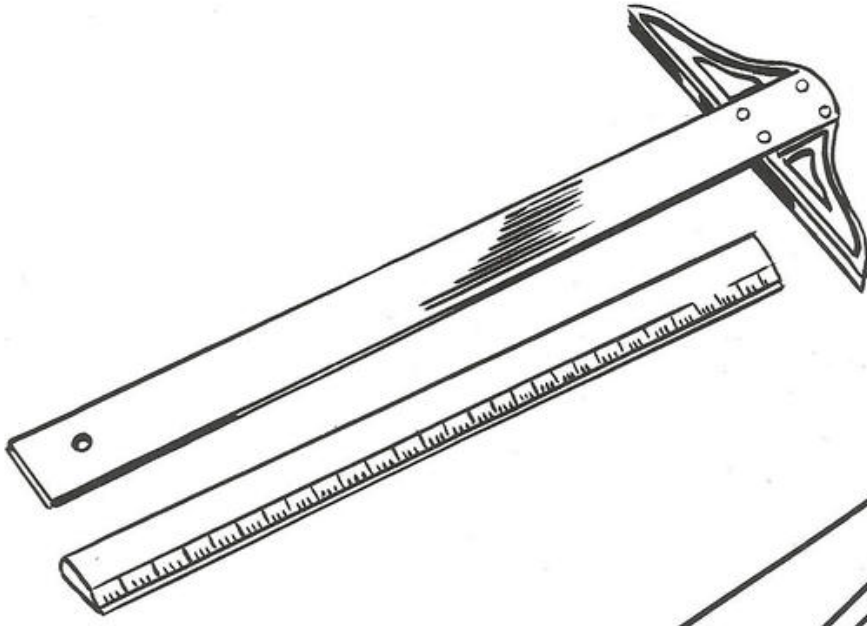
Líquido corrector de color blanco. Necesario para ocultar los errores que hayáis podido cometer en el entintado.

Un frasco de cristal. Lo tendréis siempre lleno de agua para limpiar los pinceles.

Chinchetas. Para evitar que el papel de dibujo resbale sobre la mesa.

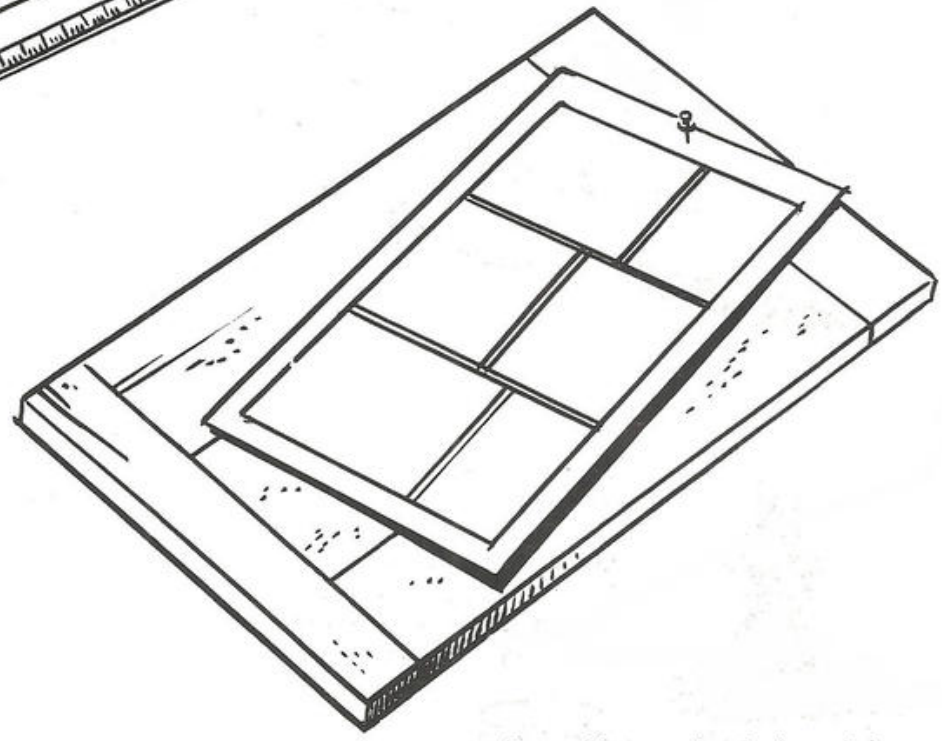


Cartabón. Necesario para dibujar ángulos y trabajar con la perspectiva.



Regla en T. Necesaria para trazar márgenes y líneas paralelas.

Regla. Para todo el que diga: «Sin la regla, no sé trazar líneas rectas». ¡Ahora ya no tenéis excusa!



Papel de dibujo. Solemos emplear hojas de dibujo Bristol, con espacio suficiente para dibujos de 23 × 35 cm.

Tablero de dibujo. Una verdadera mesa de dibujo, o simplemente una tabla plana y lisa que podáis sostener sobre las rodillas. En cualquier caso, siempre necesitaréis una superficie plana donde colocar el papel de dibujo.

Trapo. Un trozo de tela de cualquier tipo para limpiar las plumas, los pinceles, etc. Cuanto más torpes seáis, más lo vais a necesitar.

Compás de tinta. ¿Ya sabéis trazar círculos? También os recomendamos que os compréis un compás de lápiz... aunque Johnny no se haya acordado de dibujarlo.

Naturalmente, hemos pasado por alto algunos otros accesorios útiles. Por ejemplo, necesitáis una silla para sentaros, una lámpara (a menos que trabajéis al lado de la ventana), etc. Pero hemos supuesto que vosotros mismos sabréis orientaros en la materia.

¡Y ahora, sigamos adelante!

Para asegurarnos de que todos empleamos la misma terminología, daremos un repaso a los diversos elementos que aparecen en una típica página de cómic.

A: La primera página de la historieta, con una viñeta-página introductoria, se llama **portadilla**.

B: El texto que precede al título, frecuentemente perfilado y coloreado, se llama **cabecera**.

C: Sigue llamándose **cabecera** aunque las letras estén en negro.

D: El nombre de la historia se llama **título**, por supuesto.

E: El título ocupa a menudo un espacio separado del dibujo, que se llama **recuadro o cajetín del título**.

F: Cada una de las ilustraciones se llama **viñeta**.

G: El espacio en blanco que queda entre las viñetas se llama **calle**.

H: Podéis imaginar que este «ZAT» es un **efecto de sonido**.

I: Este texto representa lo que el personaje está pensando y se llama **bocadillo de pensamiento**.

J: Los pequeños círculos que conectan el globo de pensamiento con el personaje se llaman **burbujas**.

K: Estos otros globos, en los que se lee lo que están diciendo los personajes, se llaman **bocadillos de diálogo**.

L: Las flechitas que conectan los bocadillos de diálogo con los personajes (para que sepamos quién está hablando) se llaman **rabitos**.

M: Algunas palabras destacan sobre las demás al estar escritas con un trazo más grueso. Se dice que están escritas en **letra negrita**.

N: Lo que más me gusta: El recuadro en el que se da cuenta de los nombres de los autores. Se llama **staff**.

O: Información técnica: Nombre de la editorial que publica el cómic, ciudad, fechas, etc. Suele hallarse en las primeras páginas. Son los **créditos**.

P: Texto dirigido al lector, que no forma parte de los diálogos. Se llama **texto de apoyo**.

Tal vez nos dejemos algo, pero no se nos ocurre nada más. No os preocupéis: os aclararemos puntualmente todas las dificultades que puedan surgir.

Os presentamos uno de los famosos **primeros planos** de Marvel, en los que la «cámara» (es decir, el ojo del lector) se acerca tanto como puede a los rostros de los personajes.

Este tipo de viñeta, en la que el lector contempla la escena desde lejos y las figuras aparecen retratadas de cuerpo entero, se llama **plano general**.

Esto es un **plano panorámico**, y podéis llamarlo así porque se ha tomado con un ángulo muy ancho.

Si veis la escena desde arriba, como en esta viñeta, nos hallamos ante un **picado**.

En cambio, si la veis desde abajo, como en la viñeta de la izquierda, en la que el lector parece estar contemplándola desde un lugar situado más abajo que el talón de Spidey, lo llamaremos **contrapicado**.

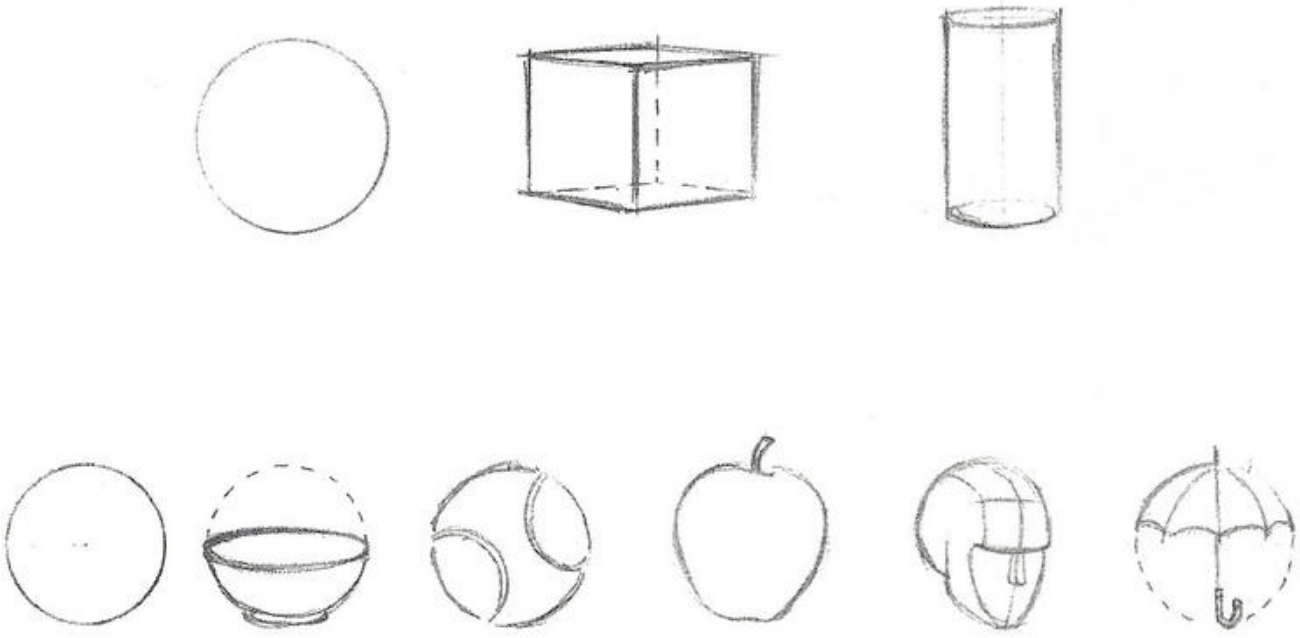
Un dibujo en el que los detalles quedan cubiertos por una masa compacta de negro (o de cualquier otro color), de tal manera que sólo distinguimos los contornos, se llama **silueta**. Y ahora que nos hemos puesto de acuerdo acerca de los términos que vamos a emplear, hablemos de dibujo...

CAPÍTULO
DOS

¡LOS SECRETOS DE LA FORMA! CÓMO LOGRAR QUE UN OBJETO PAREZCA REAL

Cualquier persona, como por ejemplo tú o yo, puede dibujar círculos y recuadros. Pero ¿qué tenemos que hacer para representar un objeto real? ¿Cómo podemos causar en el lector la sensación de que es posible agarrarlo y tocarlo? ¿Cómo evitar que nos quede una mera figura plana y bidimensional sobre la página? ¿Qué se puede hacer para darle *longitud* (es muy fácil), *anchura* (no muy difícil) y *volumen* (ahí empiezan los problemas de verdad)? En resumen, ¿cómo podemos darle la **forma** adecuada?

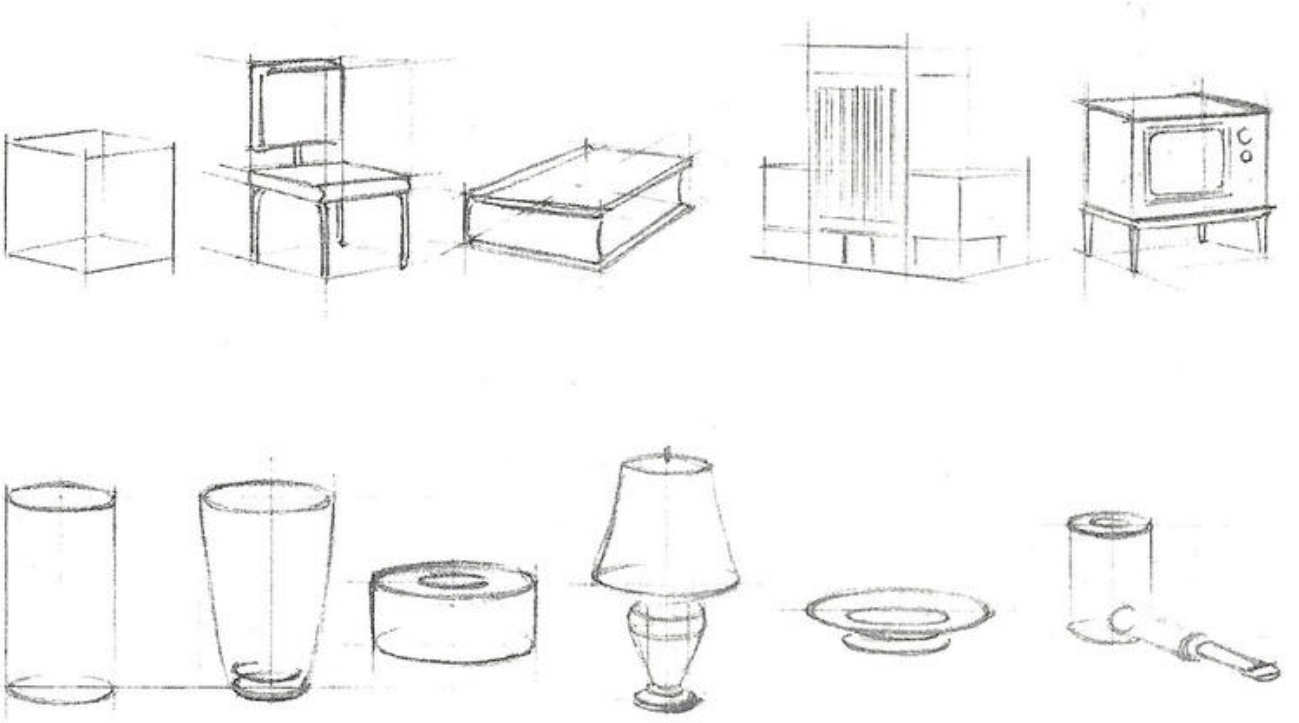
Ahora que nos hemos molestado en hacer las preguntas, pidámosle las respuestas a nuestro amigo John...



Uno de los principales defectos que pueden echar a perder un dibujo es la FALTA DE VOLUMEN. La mayoría de principiantes, e incluso algunos veteranos, tienden a concentrarse en la *longitud* y la *anchura* y se olvidan de la vital importancia del *volumen*... o, dicho de otra manera, del *grosor*.

Es decir, todo lo que dibujéis ha de tener *grosor*. Ha de tener masa, volumen, cuerpo. Tiene que parecer sólido. Si la imagen parece plana, no funcionará.

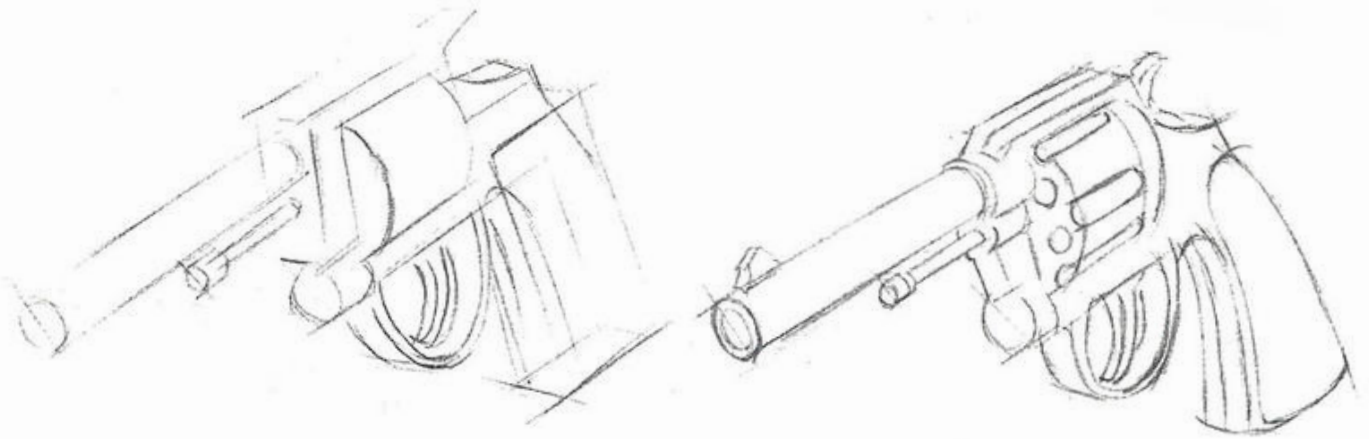
Tenéis que concentraros en *concebir* lo que dibujéis como si fuera un objeto sólido. John llama a esto «pensar el objeto en su totalidad». Tenéis que visualizarlo desde todos sus ángulos. Tened presentes los costados, la parte de arriba y el fondo.



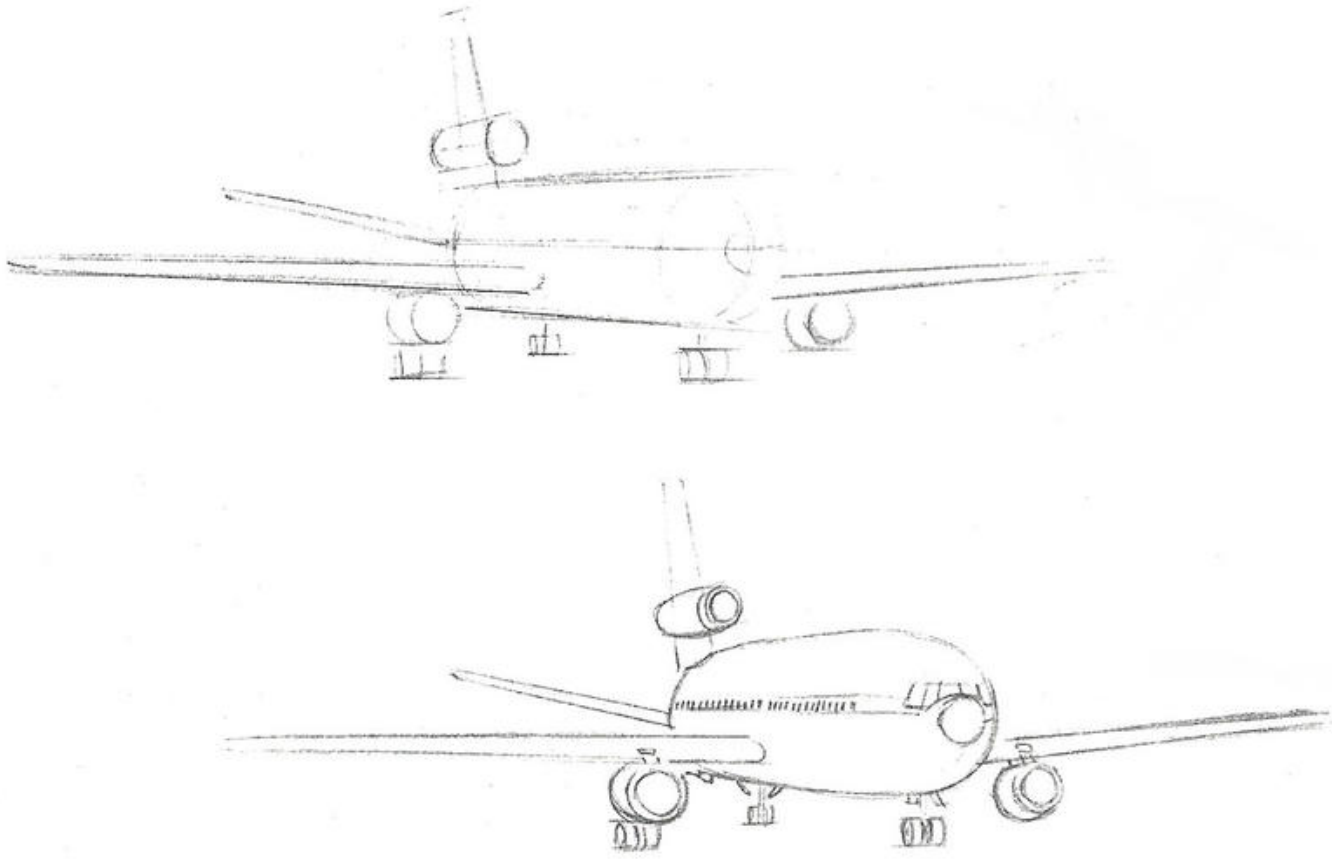
A propósito, no os pongáis nerviosos con estas lecciones elementales. Ya sabemos que estáis ansiosos por dibujar al Capitán América en pleno enfrentamiento con el Dr. Muerte, pero el propio Buscema tuvo que empezar con estos ejercicios sencillos... no os miento. Os aseguramos que si estudiáis bien las siguientes páginas tendréis muchas menos dificultades al empezar con dibujos más complejos. ¡Fin de la publicidad!

¿Habéis visto los bocetos de la p. 20? Están ahí para demostraros que la mayoría de objetos pueden reducirse a tres formas geométricas simples: A) la ESFERA (o balón); B) el CUBO (o caja), y C) el CILINDRO (o tubo). Si seguís leyendo, os daréis cuenta de que la mayoría de dibujos se basan en una o varias de estas tres formas básicas.

Aquí tenéis un simple revólver, elemento clave en la mayoría de cómics, series televisivas y películas. Si algún día queréis dibujar un western, tendréis que fijaros en que el cañón es un simple *cilindro*, el cargador es un *cilindro* encajado en un *cubo* y la culata puede reducirse también a un *cubo*. Después, las formas de la pistola pueden modificarse y alterarse a gusto del dibujante, pero no debéis olvidar nunca el esquema esfera-cubo-cilindro subyacente a todas las posibles versiones.



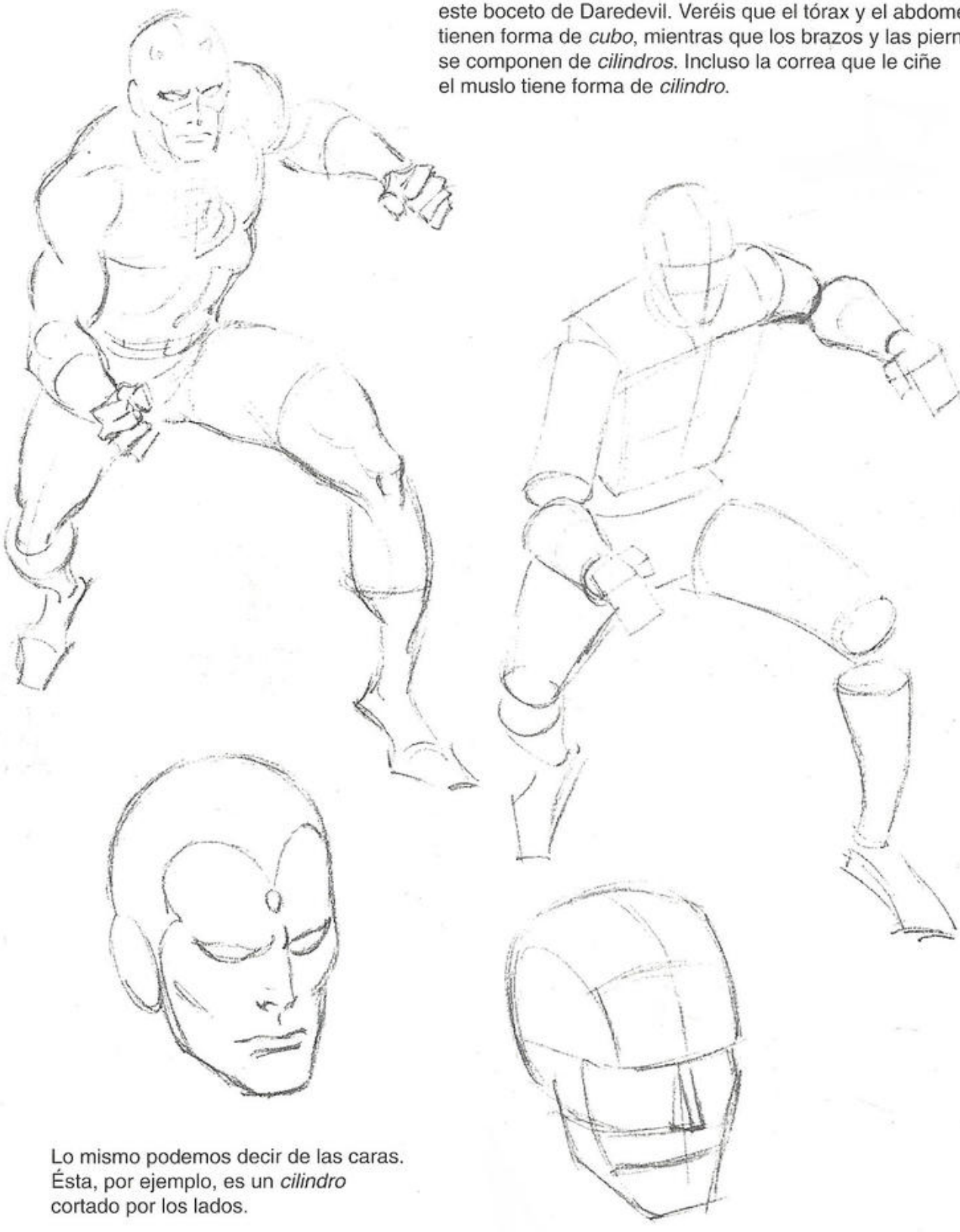
Ahora veamos un automóvil. Observad que la carrocería tiene la forma de un gran *cubo* y que el parabrisas, las ventanas y la capota forman otro *cubo* más pequeño. Y las ruedas, por supuesto, son *cilindros*.



El avión también tiene una forma fácil.
Como podéis ver, se compone de
cierto número de sencillos cilindros.

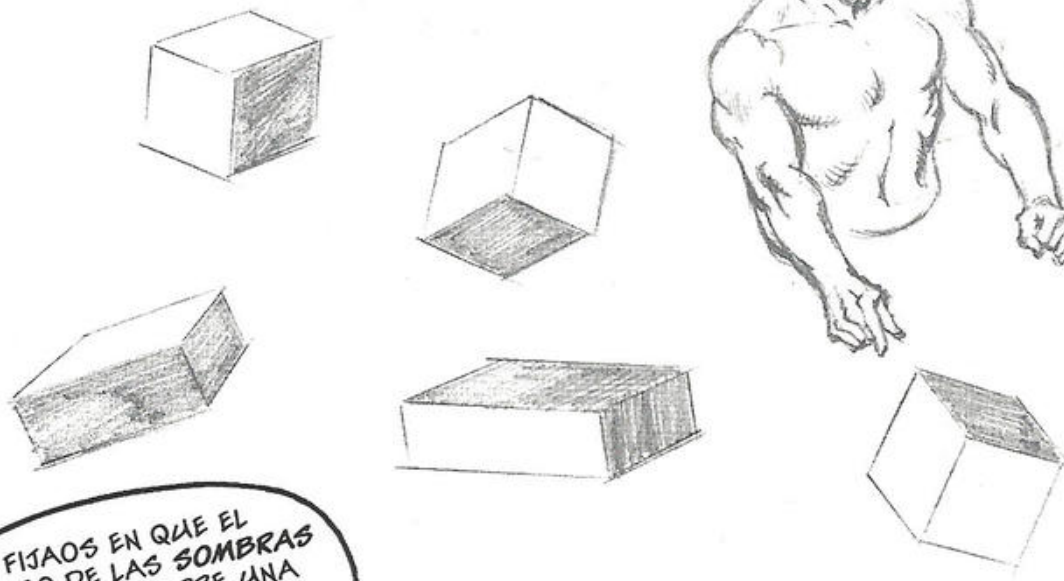
La finalidad de este pequeño ejercicio es que podáis «pensar en su totalidad» los objetos que veáis, los objetos que queréis dibujar. No los visualicéis tal como aparecen a simple vista; tenéis que descomponerlos en una combinación de las tres formas básicas. Puede que «esfera, cubo y cilindro» sean las palabras más importantes de cuantas os podemos enseñar. ¡Aparte de «Marvel Cómics», por supuesto!

Ahora, tal como os habíamos prometido, vamos a aplicar estos nuevos conocimientos a la figura humana. Contemplad este boceto de Daredevil. Veréis que el tórax y el abdomen tienen forma de *cubo*, mientras que los brazos y las piernas se componen de *cilindros*. Incluso la correa que le ciñe el muslo tiene forma de *cilindro*.

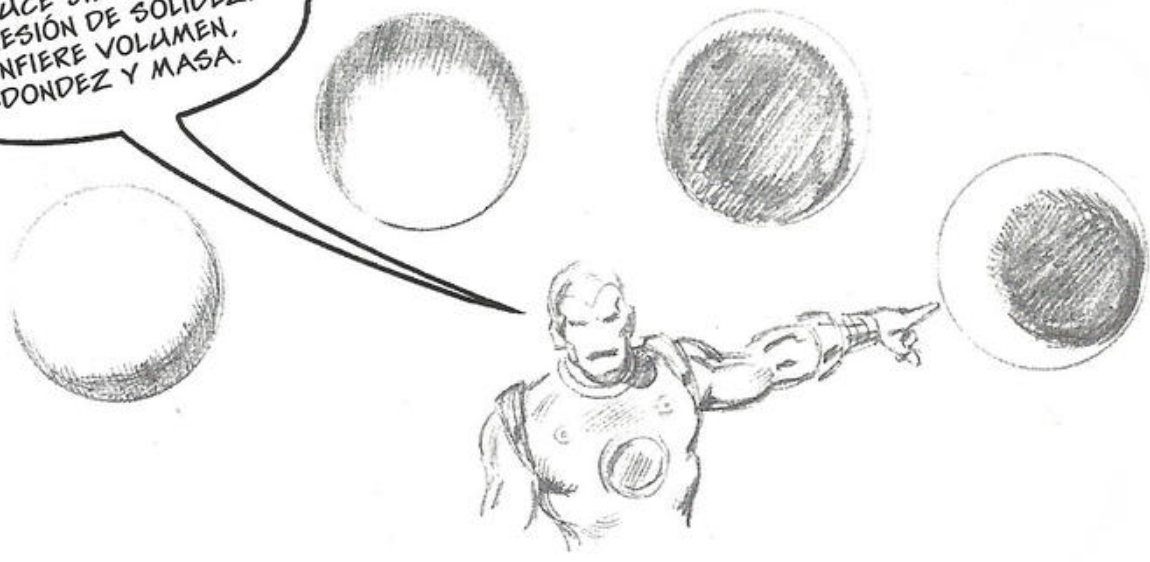


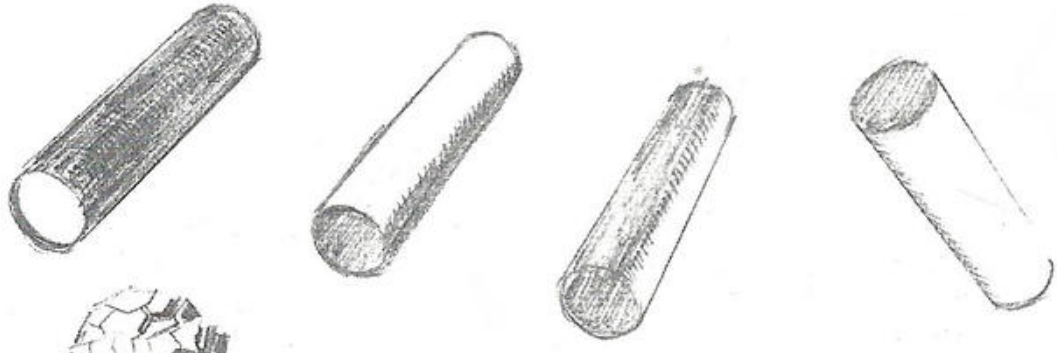
Lo mismo podemos decir de las caras. Ésta, por ejemplo, es un *cilindro* cortado por los lados.

AHORA, OS LO VAMOS A PONER MÁS DIFÍCIL. LAS ESFERAS, CUBOS Y CILINDROS, EN SUS FORMAS MÁS SIMPLES, PUEDEN PRECISAR DE CIERTO ADORNO. POR ELLO, AÑADIMOS **SOMBRAS** (TONOS NEGROS) PARA REFORZAR LA SENSACIÓN DE VOLUMEN.



FIJAOS EN QUE EL EMPLEO DE LAS **SOMBRAS** PRODUCE SIEMPRE UNA IMPRESIÓN DE SOLIDEZ. CONFIERE VOLUMEN, REDONDEZ Y MASA.

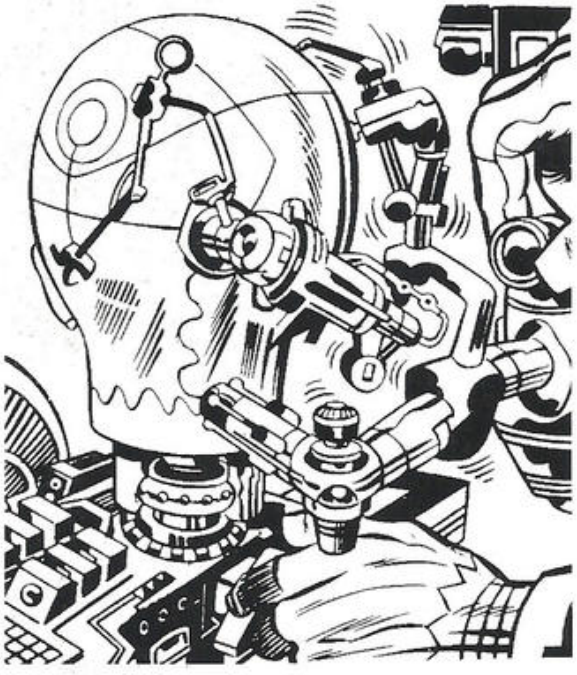


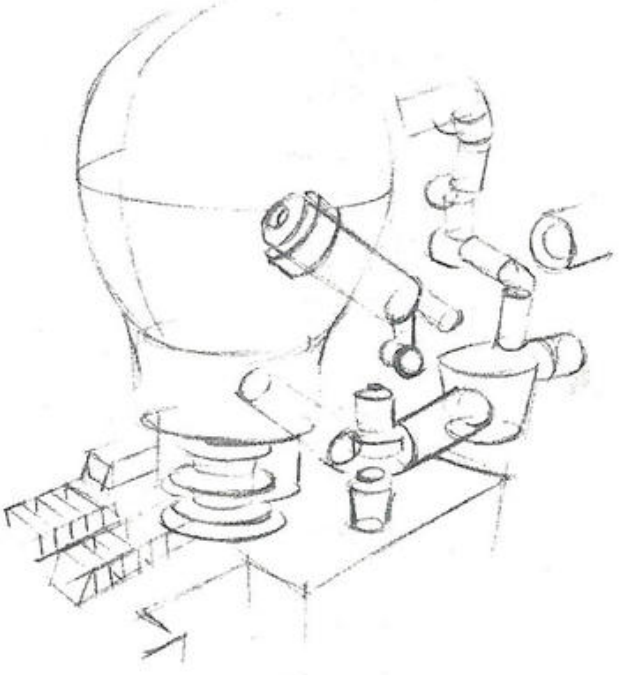


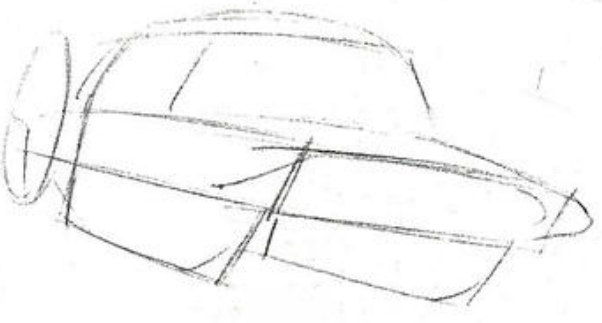
¡VALE, DE ACUERDO! HA LLEGADO EL MOMENTO DE JUNTAR TODO ESTO EN UN SOLO DIBUJO. ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO? ¡PASA LA PÁGINA, OH POSIBLE PRODUCTOR DE FANTASMAGÓRICAS VIÑETAS!

Abajo, a la izquierda de la página, tenéis dos ejemplos de viñetas dibujadas al estilo Marvel. A la derecha, intentamos demostraros lo que os hemos estado explicando. El primer dibujo se compone de una esfera y de cierto número de cilindros, más un cubo en su base. En la segunda viñeta aparece un coche volador que, a pesar de su original contorno redondeado, se basa también en nuestro viejo amigo el cubo, al que se han añadido ciertas modificaciones.

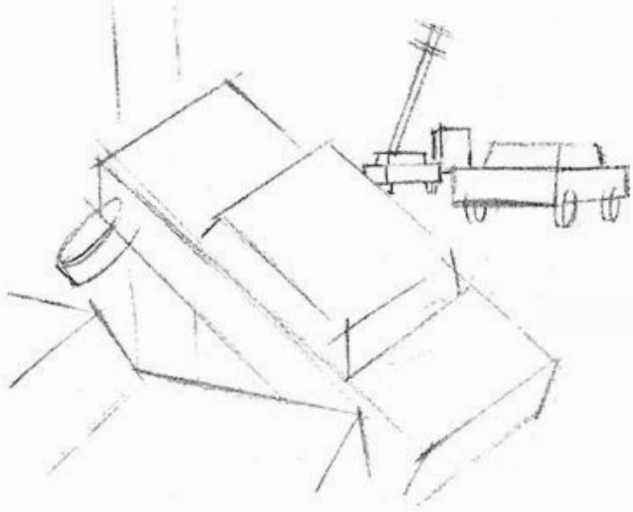
Lo importante es que aprendáis a pensar siempre en términos de esferas, cubos y cilindros cada vez que visualicéis o dibujéis un objeto. Una vez os hayáis acostumbrado, veréis que vuestros dibujos empiezan a adquirir la forma más adecuada para que tengan apariencia de vida.

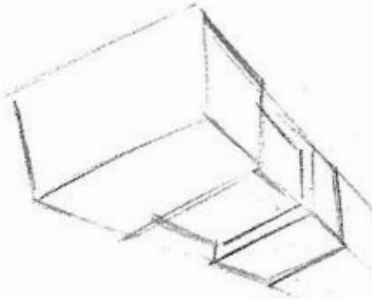


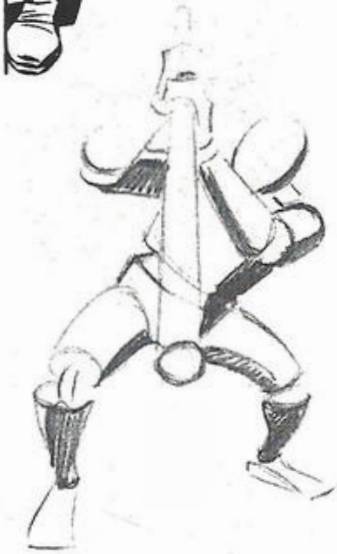




Aquí tenéis otros ejemplos, para que quede todo claro.







Y ahora, coged la regla, la regla en T y el cartabón, porque ha llegado el momento de...

CAPÍTULO
TRES

¡EL PODER DE LA PERSPECTIVA!

Así como la FORMA es necesaria para que los objetos parezcan reales, también tenéis que dominar la PERSPECTIVA para que el conjunto de varios objetos resulte creíble. Cada uno de los objetos tiene que estar correctamente situado en primer plano, en el fondo, o a medio camino entre ambos.

Esta lección es compleja, pero tenéis que dominarla para poder dibujar un cómic... y prometemos explicárosla de la manera más sencilla posible. (¡Por si os sirve de consuelo, os diré que es tan difícil para nosotros explicarla como para vosotros comprenderla!)

¡Y como todos estamos interesados en la materia, empecemos ya!

Examinad los dibujos de la p. 31. Y preparaos para incorporar una nueva expresión a vuestro vocabulario consciente e inconsciente: LÍNEA DE HORIZONTE.

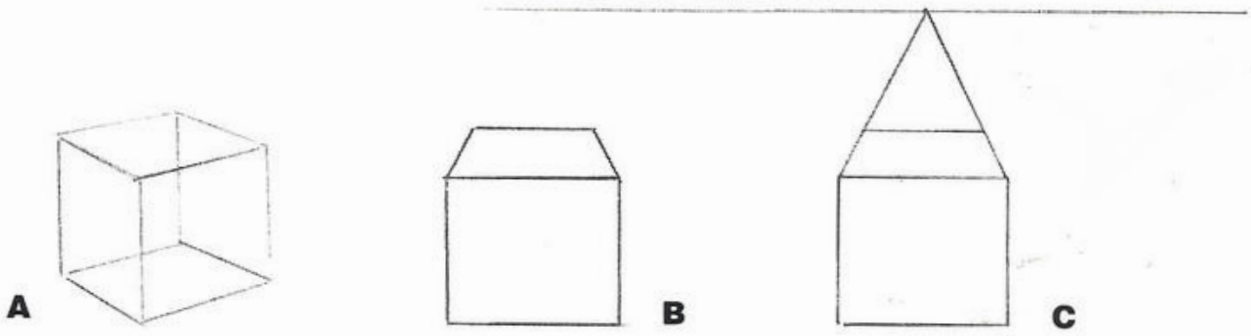
Básicamente, la *línea de horizonte* es la altura a la que se encuentran los ojos del observador. Es decir: la altura, dentro del dibujo, a la que se encontrarían vuestros ojos si estuvierais allí contemplando la escena.

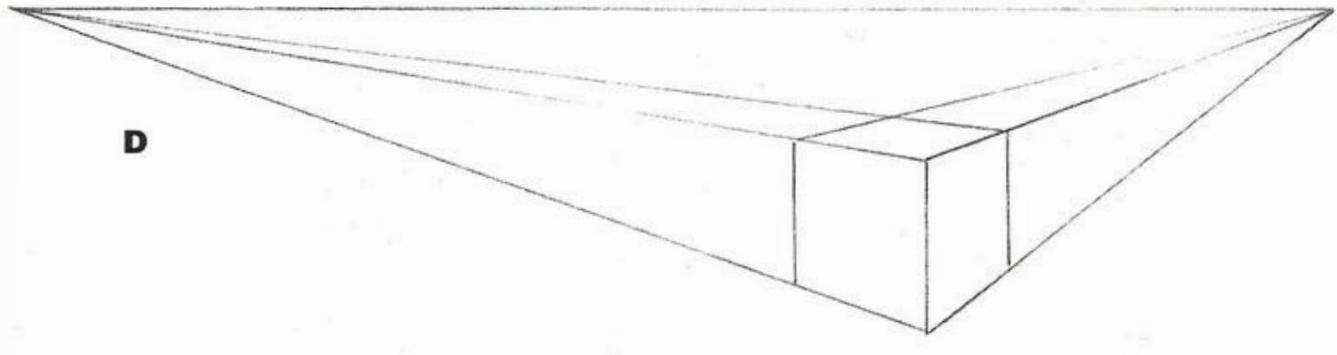
Os vamos a poner algunos ejemplos. Fijaos en el cubo A. Ahora lo vamos a mover y lo pondremos de frente, como aparece en B. Notad que las dos líneas laterales de su superficie superior parecen ir a juntarse, igual que las vías del tren parecen unirse en la lejanía. De acuerdo. Prolonguemos esas dos líneas hasta que se toquen, como vemos en C. El punto en el que se juntan se halla en la *línea de horizonte* y se corresponde con la altura a la que se encuentran vuestros ojos. Este tipo de perspectiva se llama PERSPECTIVA CON UN SOLO PUNTO DE FUGA, porque las líneas de perspectiva convergen en un único punto.

Sin embargo, si le damos otra vuelta al cubo y prolongamos sus líneas por ambos lados hasta unirlas en dos puntos distintos de convergencia, tendremos una PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA (D). ¡No voy a insultar vuestra inteligencia explicándoos el motivo del cambio de nombre! A propósito, fijaos en que el cubo se encuentra por debajo de la *línea de horizonte* y, en consecuencia, por debajo de vuestros ojos.

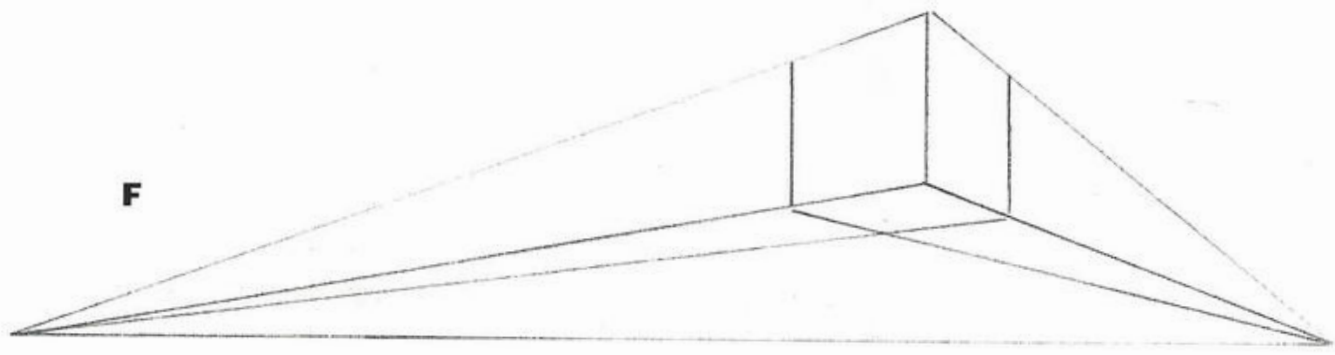
En la figura E, hemos redibujado el cubo a la altura de la línea de horizonte, y en F por encima de esta.

Estudiad estas figuras durante un rato. ¡No es tan complicado como parece, os lo aseguro!

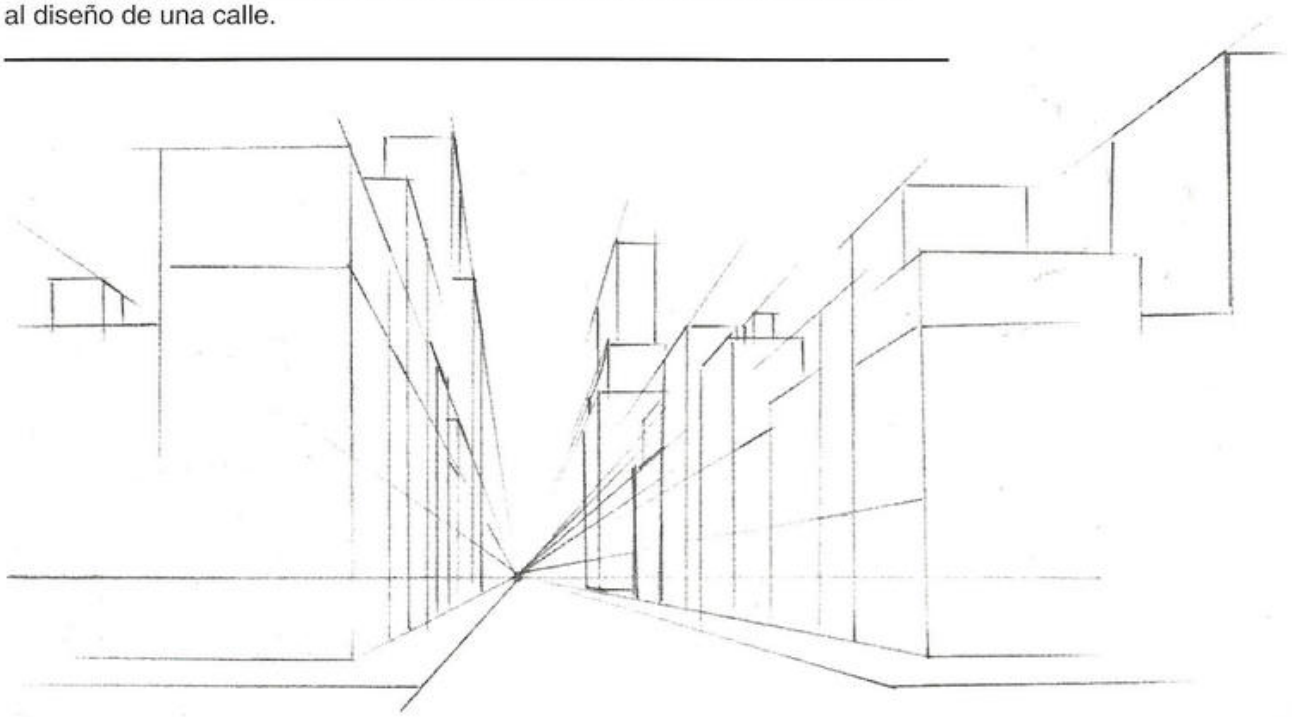

A
B
C


D

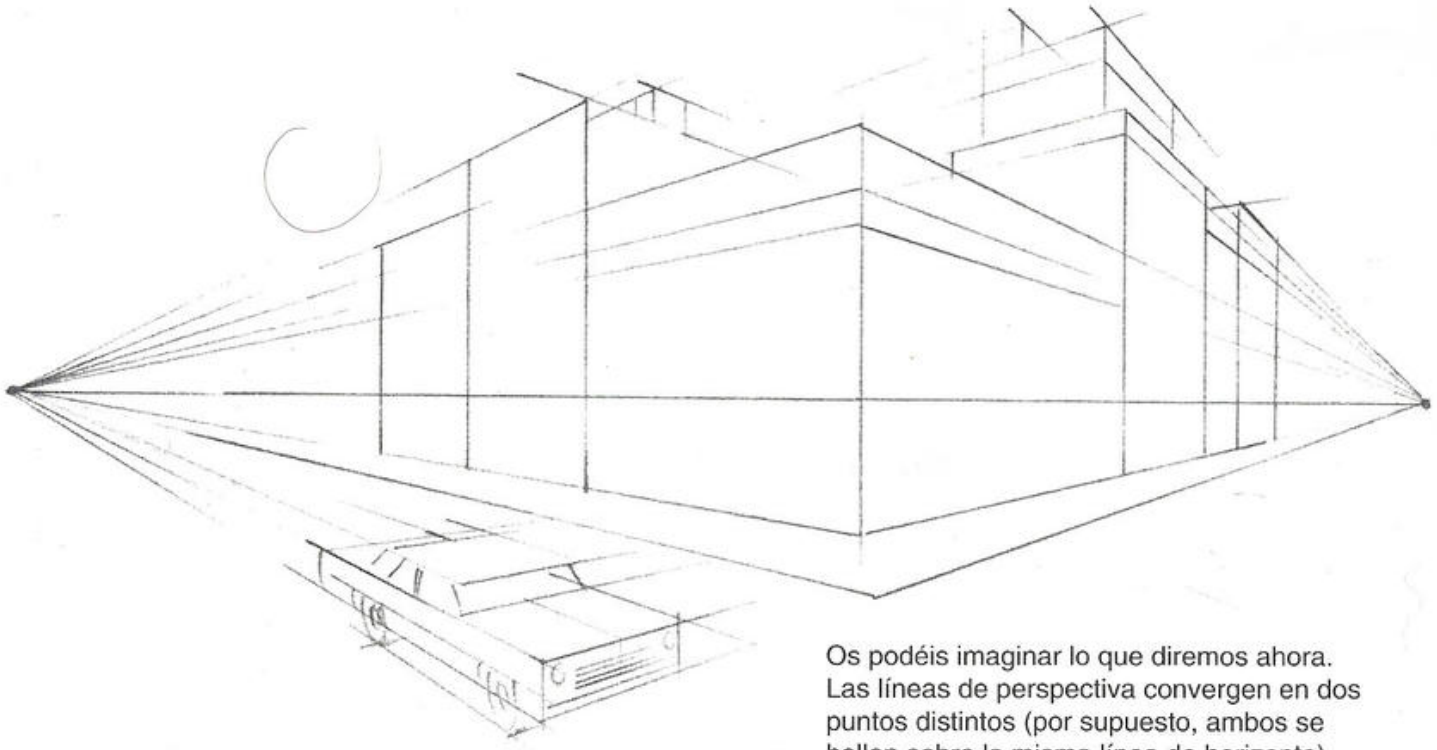
E


F

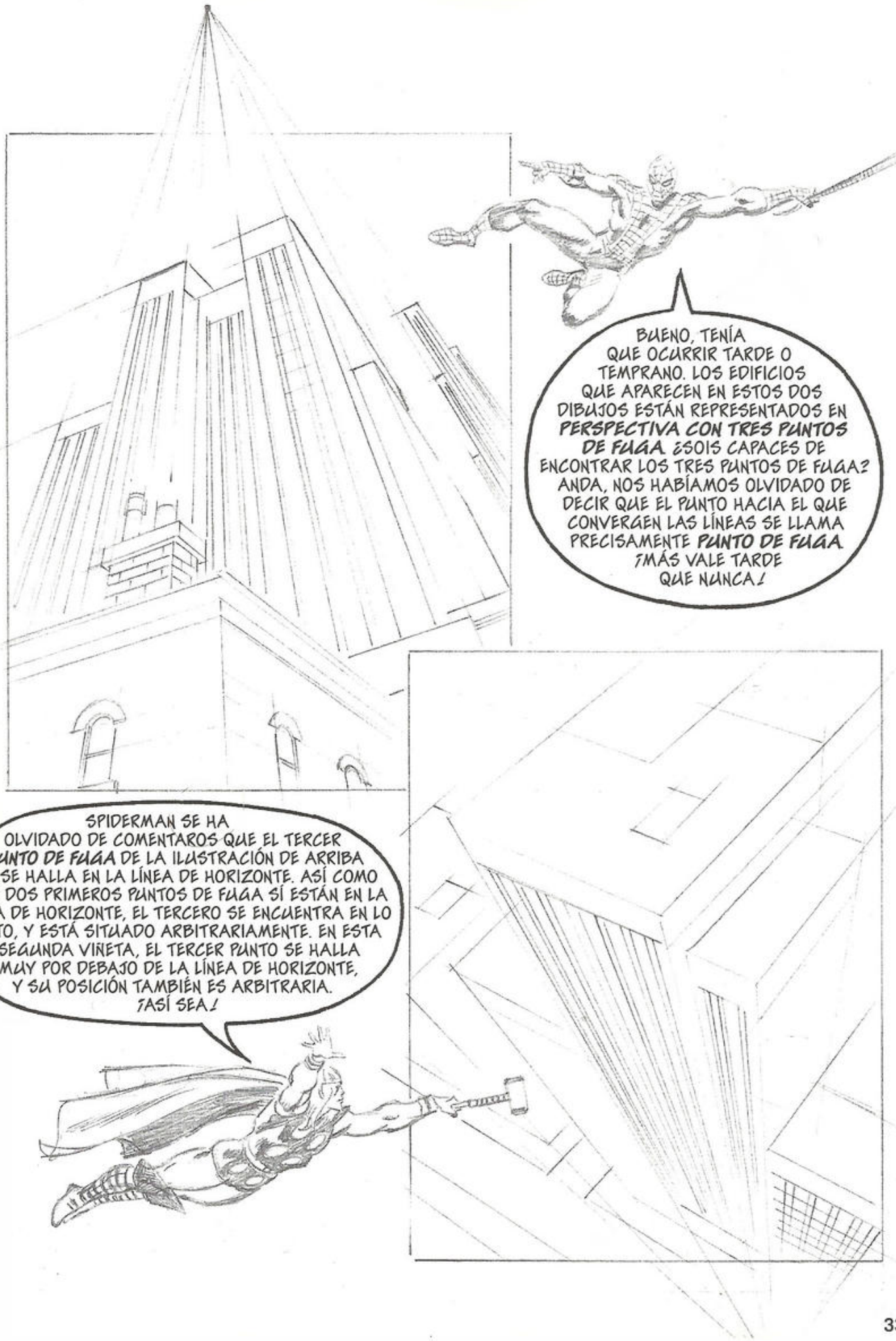
Como no le gusta soltar la regla, Johnny os ha dibujado otro par de ejemplos en los que podéis apreciar cómo se aplican los principios de la perspectiva al diseño de una calle.

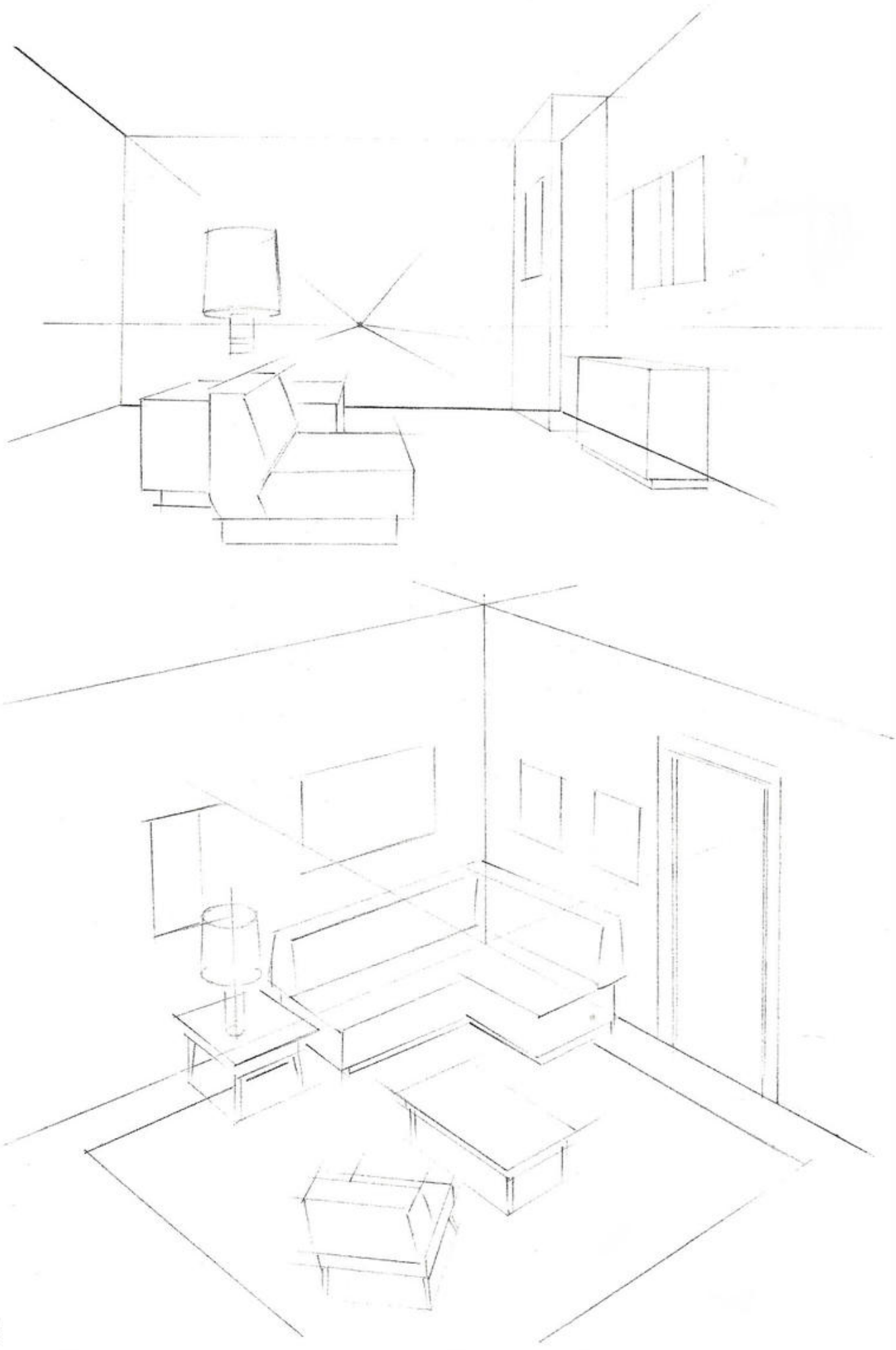


En el primero de los dibujos, notaréis que, a pesar del gran número y tamaño de los edificios, todas las líneas convergen hacia un único punto. Así que se trata de una PERSPECTIVA CON UN SOLO PUNTO DE FUGA.



Os podéis imaginar lo que diremos ahora. Las líneas de perspectiva convergen en dos puntos distintos (por supuesto, ambos se hallan sobre la misma línea de horizonte). En consecuencia, nos hallamos ante un indiscutible ejemplo de –¡TACHAAAN!– PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA. Y aún no lo habéis visto todo...


BUENO, TENÍA QUE OCURRIR TARDE O TEMPRANO. LOS EDIFICIOS QUE APARECEN EN ESTOS DOS DIBUJOS ESTÁN REPRESENTADOS EN **PERSPECTIVA CON TRES PUNTOS DE FUGA**. ¿SOIS CAPACES DE ENCONTRAR LOS TRES PUNTOS DE FUGA? ANDA, NOS HABÍAMOS OLVIDADO DE DECIR QUE EL PUNTO HACIA EL QUE CONVERGEN LAS LÍNEAS SE LLAMA PRECISAMENTE **PUNTO DE FUGA**. ¡MÁS VALE TARDE QUE NUNCA!
SPIDERMAN SE HA OLVIDADO DE COMENTAROS QUE EL TERCER **PUNTO DE FUGA** DE LA ILUSTRACIÓN DE ARRIBA NO SE HALLA EN LA LÍNEA DE HORIZONTE. ASÍ COMO LOS DOS PRIMEROS PUNTOS DE FUGA SÍ ESTÁN EN LA LÍNEA DE HORIZONTE, EL TERCERO SE ENCUENTRA EN LO ALTO, Y ESTÁ SITUADO ARBITRARIAMENTE. EN ESTA SEGUNDA VIÑETA, EL TERCER PUNTO SE HALLA MUY POR DEBAJO DE LA LÍNEA DE HORIZONTE, Y SU POSICIÓN TAMBIÉN ES ARBITRARIA. ¡ASÍ SEA!



- Supongamos que queréis dibujar el interior de una habitación. Parece una tarea sencilla, ¿verdad? Pero ¿y los muebles? Sin duda querréis que parezcan reales, bien hechos y, sobre todo, que no parezcan flotar en el aire. Tienen que aparecer bien proporcionados los unos respecto a los otros. La perspectiva trata de todo eso.

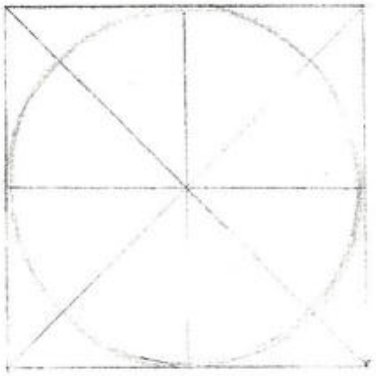
- Habréis observado que en las dos ilustraciones de la p. 34 John parte de la altura a la que se hallan sus ojos (la línea de horizonte) y de los puntos de fuga para situar cada objeto en la perspectiva correcta. No importa a qué altura se hallen los ojos del observador. Todo parece estar en su sitio porque la perspectiva es correcta.

- ¿Os habéis dado cuenta de que la silla del segundo dibujo tiene un ángulo distinto (está orientada en una dirección distinta) al de los otros muebles, y que por lo tanto depende de un punto de fuga diferente? Así pues, tenemos un tercer y un cuarto punto de fuga en la misma línea de horizonte.

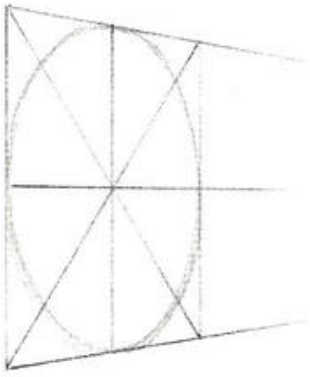
- Si todo esto os parece muy complicado, no os preocupéis. Johnny me lo tuvo que explicar media docena de veces, ¡y yo mismo todavía no lo entiendo por completo! Pero pasemos a la siguiente página, donde nos aguardan un par de problemas...

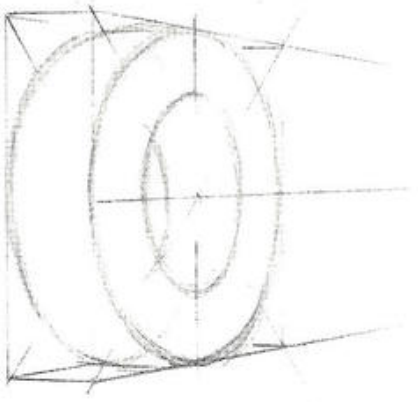
Bien. En primer lugar estudiaremos algunos diagramas explicativos y luego veremos cómo aplicarlos a los dibujos de nuestras revistas.

Uno de los principales objetivos, en nuestro estudio de la perspectiva, es el de aprender a ladear los objetos, a orientarlos en diversas direcciones sin que en ningún momento nos parezcan desproporcionados o mal dibujados. En estos diagramas veréis lo fácil que es. Vamos allá...



Todos sabemos que un círculo perfecto encaja a la perfección en un cuadrado perfecto.

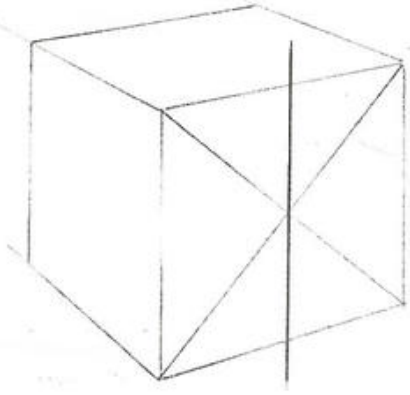


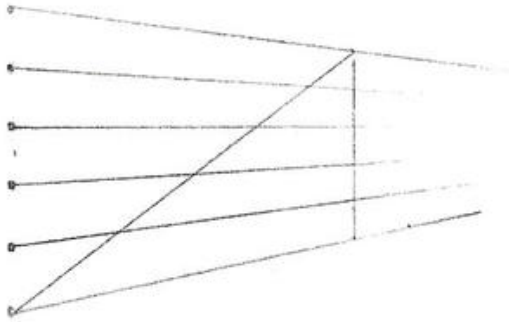


Pero si cambiamos el ángulo (la posición) del cuadrado, también tiene que cambiar el del círculo. Ved cómo se convierte en un óvalo.

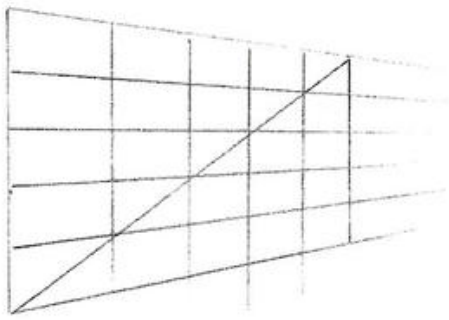
Entonces, si dibujamos un cubo (dos cuadrados en perspectiva, el uno al lado del otro) y un óvalo dentro de cada cubo y conectamos ambos óvalos, tendremos una rueda... dibujada en perspectiva.

Tal vez os hayáis preguntado cómo se puede dividir en dos el dibujo de una forma cuadrada... sin perder la perspectiva. Sólo tenéis que trazar sendas líneas entre los vértices opuestos, tal como os mostramos. El punto donde se cortan es el centro del cuadrado. En cuanto hayáis encontrado el centro del cuadrado –situado en perspectiva–, ya sabréis por dónde dividir.

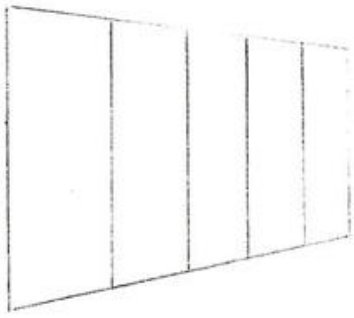




Supongamos que queréis dividir una pared en cinco partes verticales iguales, pero tenéis la mala suerte de que os la han dibujado en perspectiva (y sus líneas convergen en un lejano punto de fuga). Marcad cinco divisiones horizontales iguales en la pared y luego trazad una diagonal desde uno de los vértices hasta su opuesto.



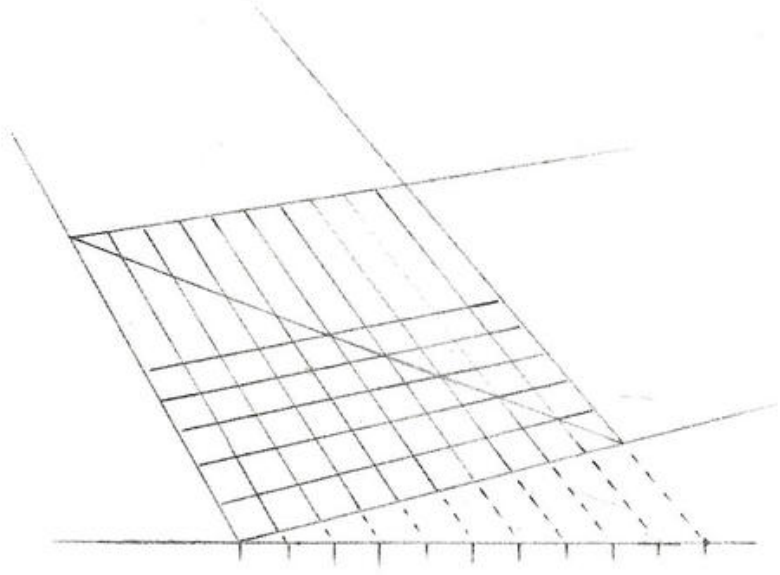
Los puntos de corte os servirán como referencia para trazar las divisiones definitivas.



Borrad las líneas que habéis empleado como guía y trazad cinco divisiones verticales en los puntos de corte. Todas ellas se encontrarán en la perspectiva correcta.

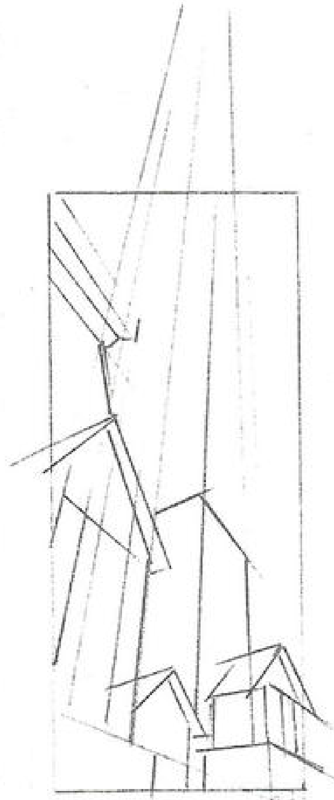
Sí, ya sabemos que os estáis muriendo de ganas por dibujar un tablero de ajedrez en perspectiva. Os vamos a explicar cómo hacerlo.

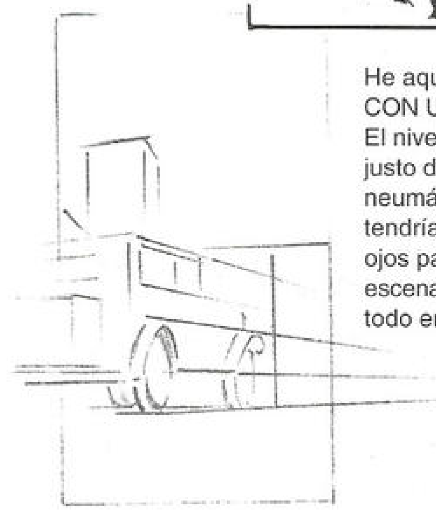
- Dibujad un cuadrado en el ángulo que deseéis.
- Trazad una línea horizontal bajo el dibujo y divididla en partes iguales. Tantas como columnas de casillas queráis dibujar.
- Trazad una línea desde cada una de las divisiones, todas ellas en dirección al punto de fuga del recuadro.
- Trazad la correspondiente línea en diagonal. Los puntos en donde corte las líneas previamente trazadas os servirán como pauta para dibujar las casillas en su correcta perspectiva.



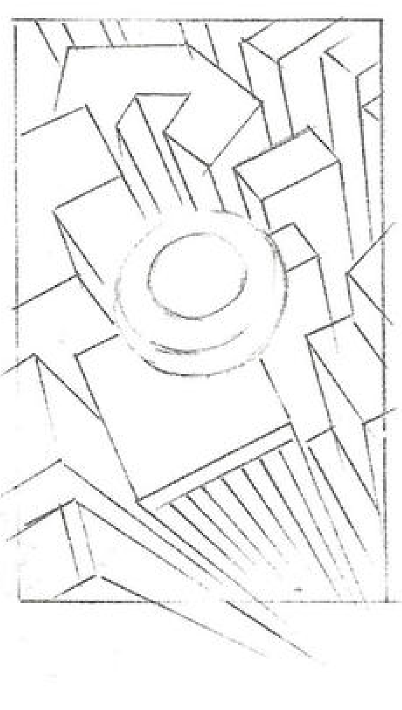
Y ahora, como habéis aguantado pacientemente todos estos ejercicios tan aburridos, pasaremos a la siguiente página para descubrir cómo se aplica todo esto a los fabulosos dibujos de nuestros cómics...

Si os decimos que este dibujo tiene una PERSPECTIVA CON TRES PUNTOS DE FUGA, entendéis lo que os queremos decir, ¿verdad? Además, es un CONTRAPICADO, ¿de acuerdo? ¡De acuerdo!





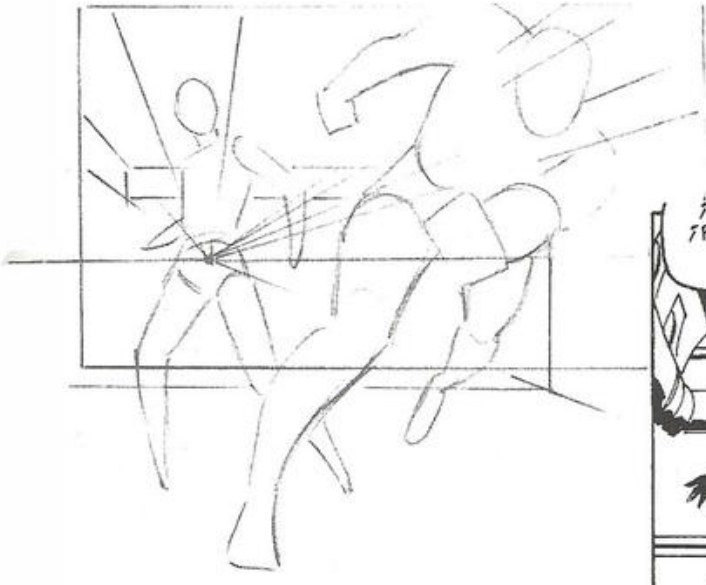
He aquí una PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA. El nivel de los ojos se halla justo debajo de los neumáticos, porque allí tendrían que estar vuestros ojos para contemplar la escena al natural. ¿Veis como todo empieza a encajar?



A estas alturas, ya no hace falta que os digamos que esto es una PERSPECTIVA CON TRES PUNTOS DE FUGA, en picado... ¡pero os lo decimos igualmente, porque así también practicamos nosotros!

Se nos ha ocurrido que estos dibujos os gustarían especialmente...

... porque en ellos podéis apreciar cómo empleamos la perspectiva para situar a los personajes en clásicas escenas marvelianas.



Debéis prestar especial atención al nivel de los ojos, así como a la localización de los diversos puntos de fuga.

CAPÍTULO CUATRO

¡ESTUDIEMOS LA FIGURA HUMANA!

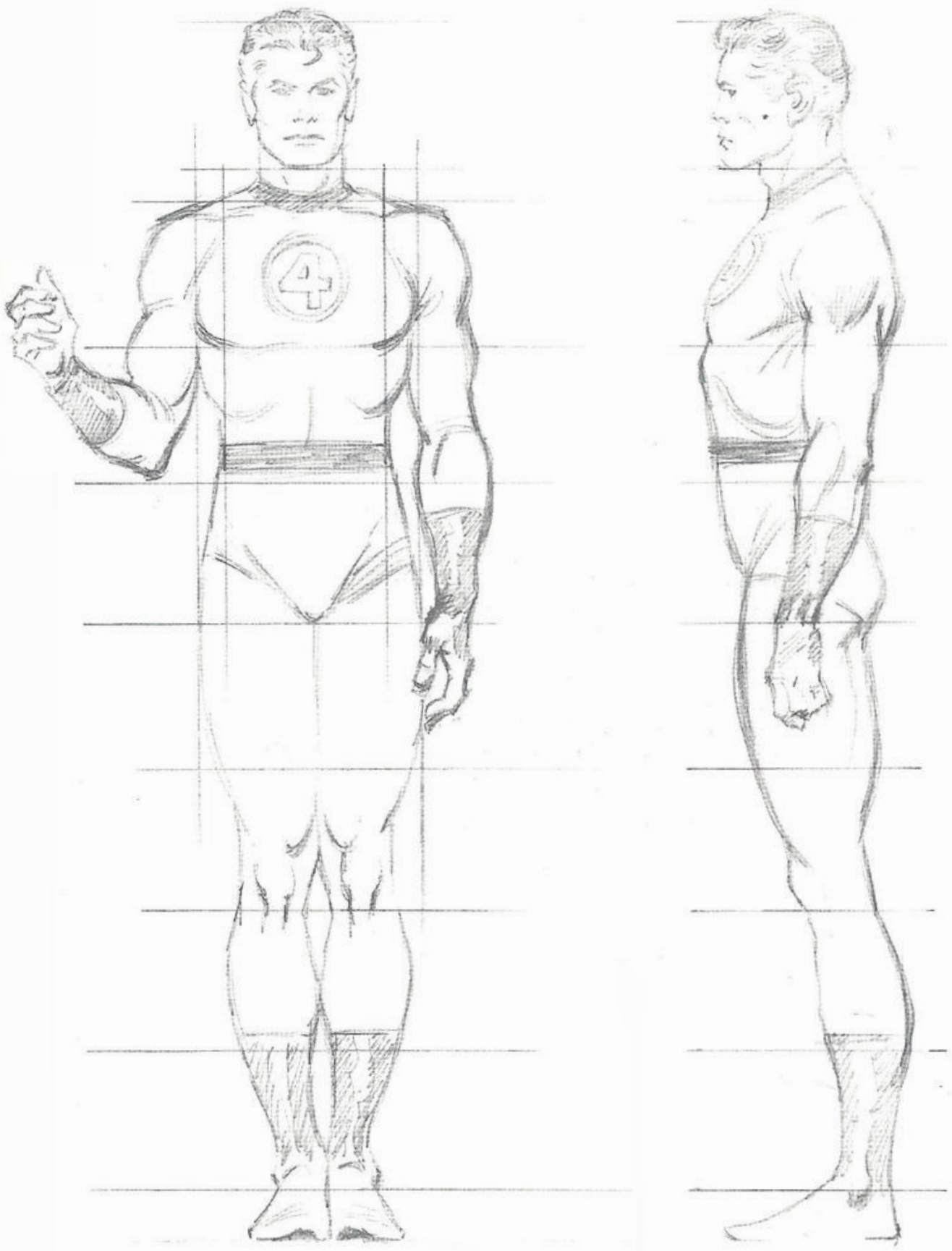
¡Sí, muchachos! ¡Esto es lo que estabais esperando!
En los capítulos precedentes os hemos dado lo más básico.
Los cereales y la verdura, por así decirlo. Pero ahora os
presentamos el plato fuerte... y los sabrosos postres.

- A la hora de dibujar un cómic, ¿hay algo más importante que la figura humana? ¡Puede que sí... pero nosotros todavía no lo hemos descubierto! Todo se basa en el dibujo de los personajes: los héroes, los villanos y la inacabable hueste de personajes invitados. Las historietas que aparecen en los cómics están protagonizadas por personas... ¡y punto! Y vamos a enseñaros todo lo que tenéis que saber para dibujarlas y para que tengan una apariencia tan heroica e impactante como sea posible.

- Empecemos con un tipo ordinario, como vosotros o yo mismo. La mayoría de hombres medimos seis cabezas y media. Pero echadle un vistazo a este dibujo de Reed Richards. Fijaos en que mide 8,75 cabezas. Cuando dibujamos un héroe, tenemos que procurar que parezca un héroe, es decir, que tenga proporciones heroicas. Por desgracia, un tío de seis cabezas y media parecería algo regordete.

- No hace falta decir que los hombros han de ser anchos y robustos, y las caderas estrechas. Naturalmente, hay que dibujar a los hombres más angulosos que a las mujeres. En seguida lo veréis con más detalle.

- Recordad también que los codos se hallan justo debajo de la cintura, tanto en los hombres como en las mujeres.



- Y hablando de mujeres, ¿qué sería de Reed Richards sin su deslumbrante Sue?

- Fijaos en que también mide 8,75 cabezas, mientras que las caderas son mucho más anchas, en relación con los hombros, de lo que serían en un hombre.

- Obviamente, cuando se trata de una mujer no hacemos resaltar los músculos. Aunque no la imaginemos especialmente débil, los contornos de la mujer deben aparecer más suaves, en contraposición a la figura más angulosa y musculada del hombre.

- También es conveniente dibujar la cabeza femenina algo más pequeña que la masculina. De hecho, todas las partes de la mujer se dibujan algo más pequeñas, salvo el pecho.

- Como norma general, recordad que la mano (tanto en los hombres como en las mujeres) llega hasta la mitad del muslo cuando la figura está erguida.

Hemos reproducido este dibujo para que apreciéis la diferencia entre un hombre normal, bien proporcionado, y un superhéroe.

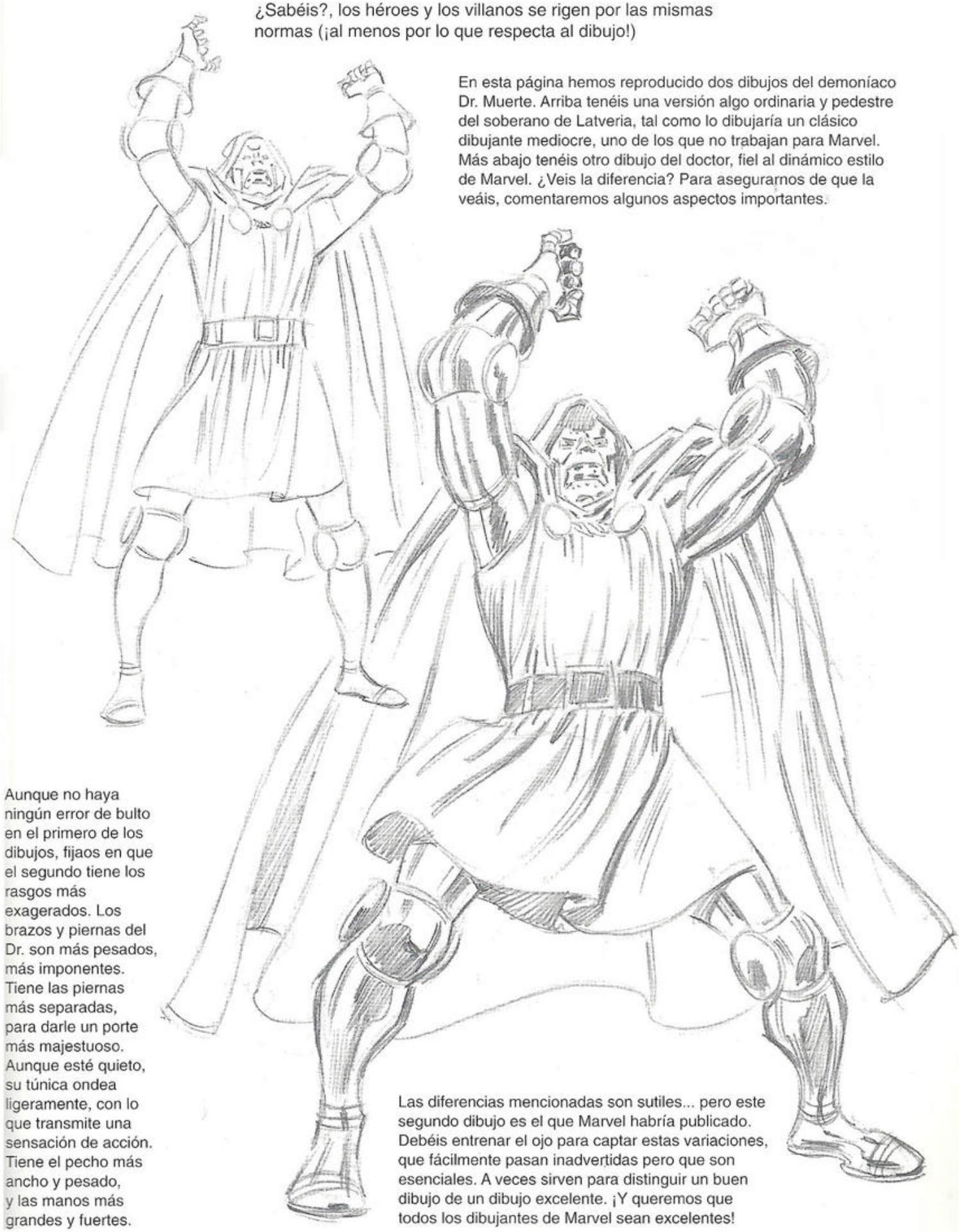
Observad que el superhéroe es más grande, tiene los hombros más anchos, el pecho más robusto, e incluso adopta una pose más efectista. El muchacho que hemos dibujado junto al Capitán América no parece débil, pero un superhéroe siempre tiene que resultar más impresionante, más imponente que un tipo normal.

Acordaos siempre, sobre todo, de exagerar un poco los rasgos heroicos del personaje y tratad de ignorar u omitir sus cualidades negativas o poco efectistas.

Pero ¿y los villanos? Nos alegramos mucho de que nos hagáis esa pregunta. Pasad a la página siguiente, por favor.

¿Sabéis?, los héroes y los villanos se rigen por las mismas normas (¡al menos por lo que respecta al dibujo!)

En esta página hemos reproducido dos dibujos del demoníaco Dr. Muerte. Arriba tenéis una versión algo ordinaria y pedestre del soberano de Latveria, tal como lo dibujaría un clásico dibujante mediocre, uno de los que no trabajan para Marvel. Más abajo tenéis otro dibujo del doctor, fiel al dinámico estilo de Marvel. ¿Veis la diferencia? Para asegurarnos de que la veáis, comentaremos algunos aspectos importantes.



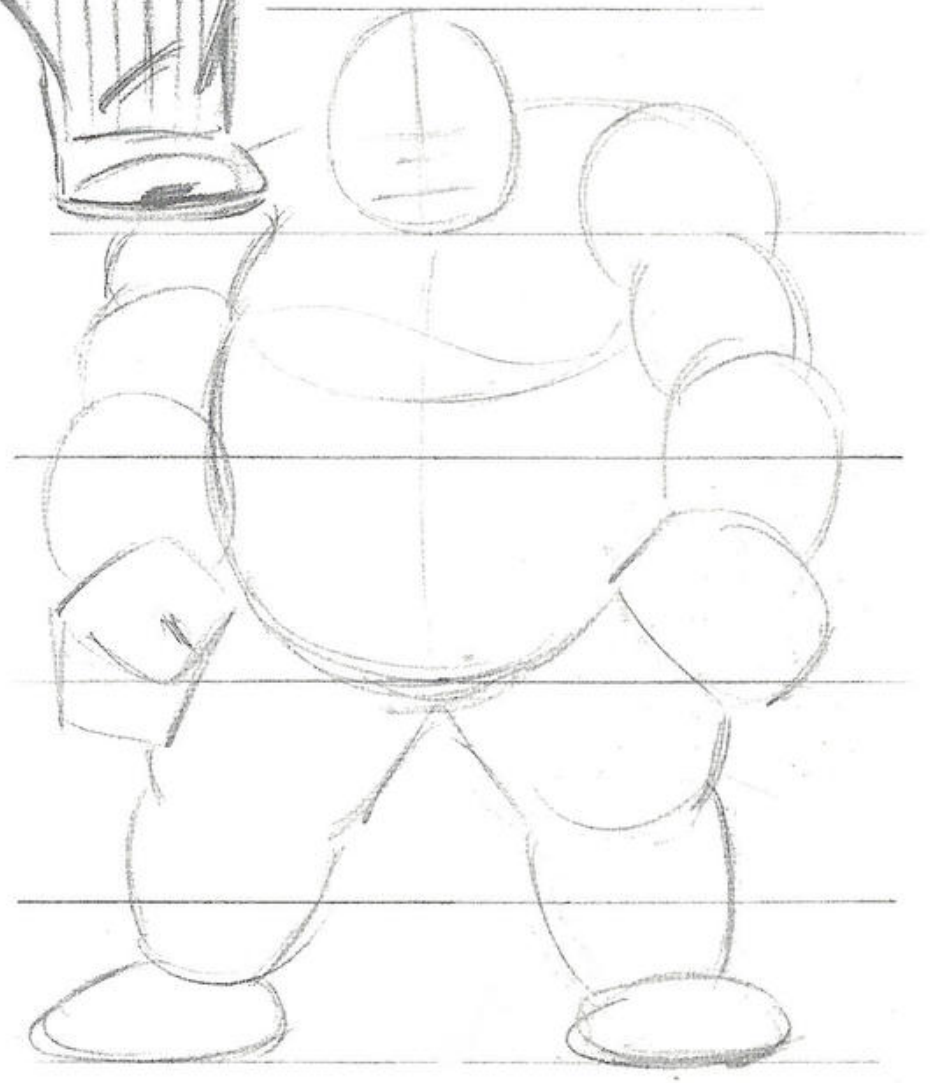
Aunque no haya ningún error de bulto en el primero de los dibujos, fijaos en que el segundo tiene los rasgos más exagerados. Los brazos y piernas del Dr. son más pesados, más imponentes. Tiene las piernas más separadas, para darle un porte más majestuoso. Aunque esté quieto, su túnica ondea ligeramente, con lo que transmite una sensación de acción. Tiene el pecho más ancho y pesado, y las manos más grandes y fuertes.

Las diferencias mencionadas son sutiles... pero este segundo dibujo es el que Marvel habría publicado. Debéis entrenar el ojo para captar estas variaciones, que fácilmente pasan inadvertidas pero que son esenciales. A veces sirven para distinguir un buen dibujo de un dibujo excelente. ¡Y queremos que todos los dibujantes de Marvel sean excelentes!

Naturalmente, toda norma tiene excepciones. Aunque os hayamos dicho que el superhéroe medio mide 8,75 cabezas, puede que os encontréis con alguna monada como La Cosa, que sólo mide seis cabezas. Pero no querréis que se parezca a Mr. Fantástico, ¿verdad? (Se me acaba de ocurrir algo. Los estudiantes de lingüística habréis adivinado ya que la expresión «superhéroe medio» es un *non sequitur*. ¿Vale? ¡Lo que uno llega a escribir cuando se pone delante del ordenador!)

Otra cosa que debéis recordar. (¡Puede salir en el examen!) Aprended las reglas que os estamos dando. Grabadlas en vuestro disco duro. Pero siempre con un cierto grado de flexibilidad. A veces, quizás os convenga saltaros un poco las normas. Pero sólo lo podréis hacer cuando las dominéis a la perfección.

Se nos ha ocurrido que podríamos divertirnos con un dibujo del Kingpin, un personaje que, como mucho, mide cinco cabezas. Hay que hacerlo achaparrado sin que parezca un bebé. Cuanto más grande dibujéis la cabeza en relación con el cuerpo, más pesado y corpulento parecerá el personaje.



Y ahora que ya hemos estudiado la figura...

CAPÍTULO
CINCO

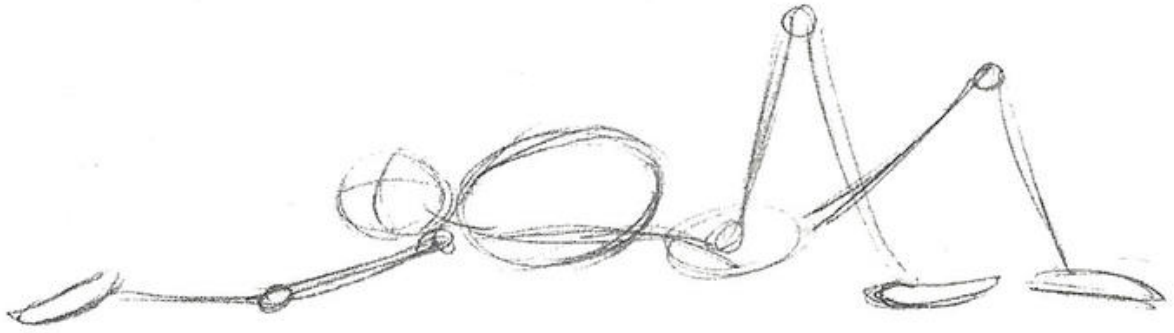
¡DIBUJEMOS LA FIGURA HUMANA!

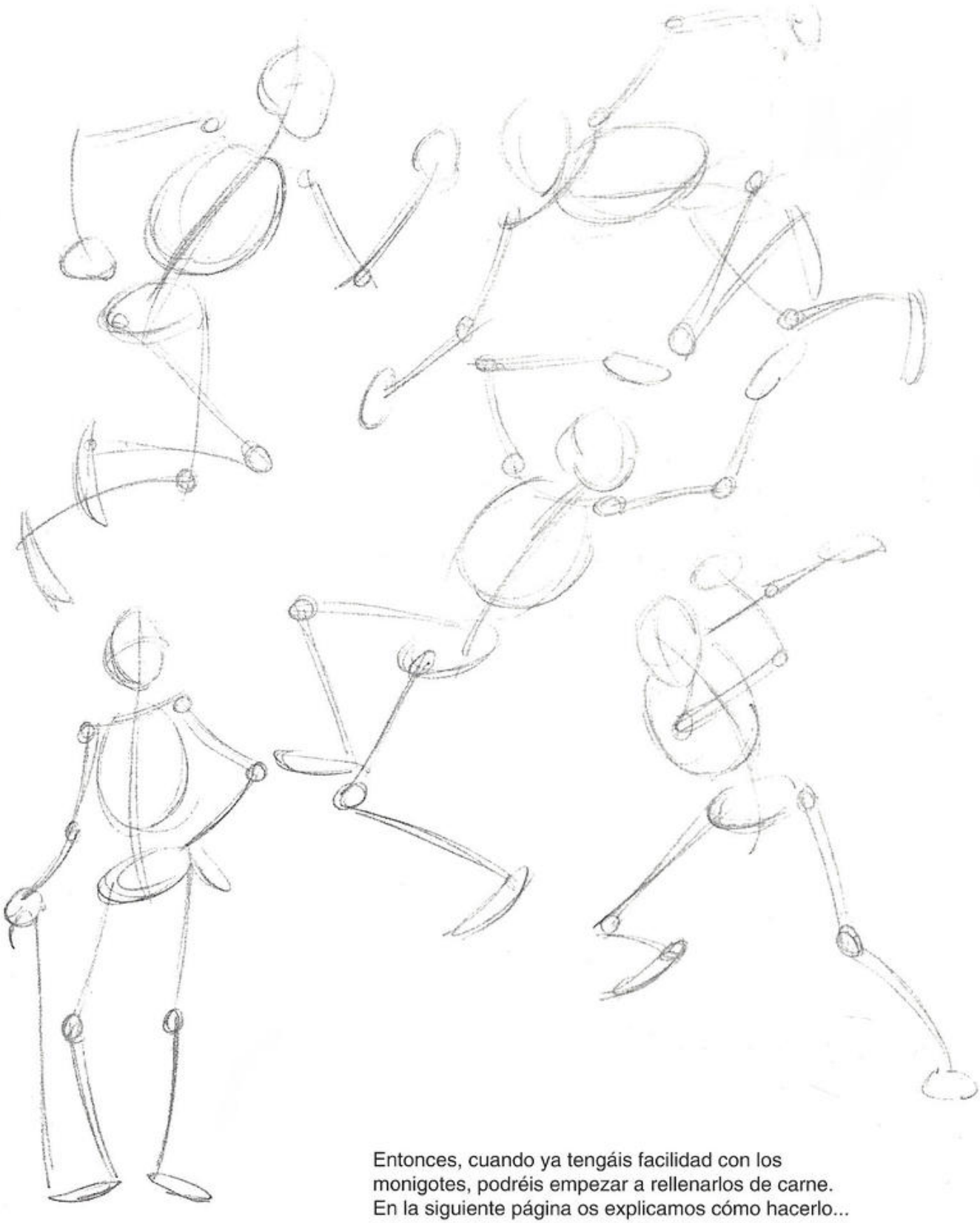
¡Este capítulo es sensacional! ¡No perdáis ni un minuto y empezad a leerlo!

Lo primero que necesita el dibujante novato es tener confianza en sí mismo. ¡Y nosotros os ayudaremos a adquirirla!

Casi cualquiera sabe dibujar un monigote articulado a base de rayas. Es fácil y divertido, y además –esto último es lo más importante– os permite fijar la postura y actitud que deséais para vuestro personaje.

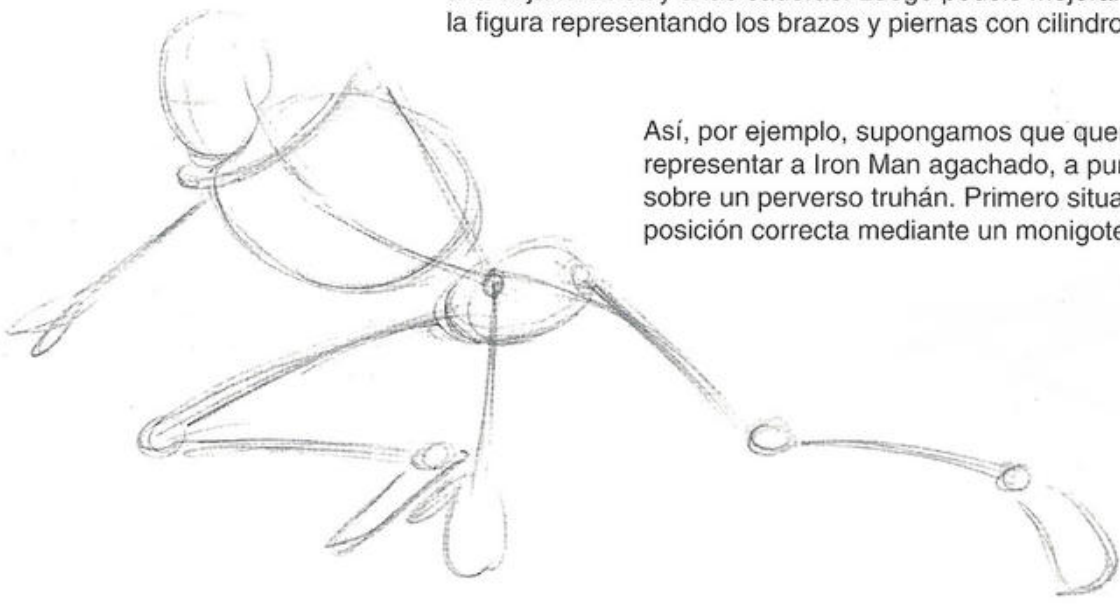
No queráis empezar dibujando la figura completa. Pasaos todo el tiempo que podáis haciendo ensayos con estos monigotes. Dibujadlos durante horas, días, semanas si os apetece, hasta que sepáis hacerlos con toda naturalidad, hasta que seáis capaces de representar con ellos cualquier postura que se os ocurra.



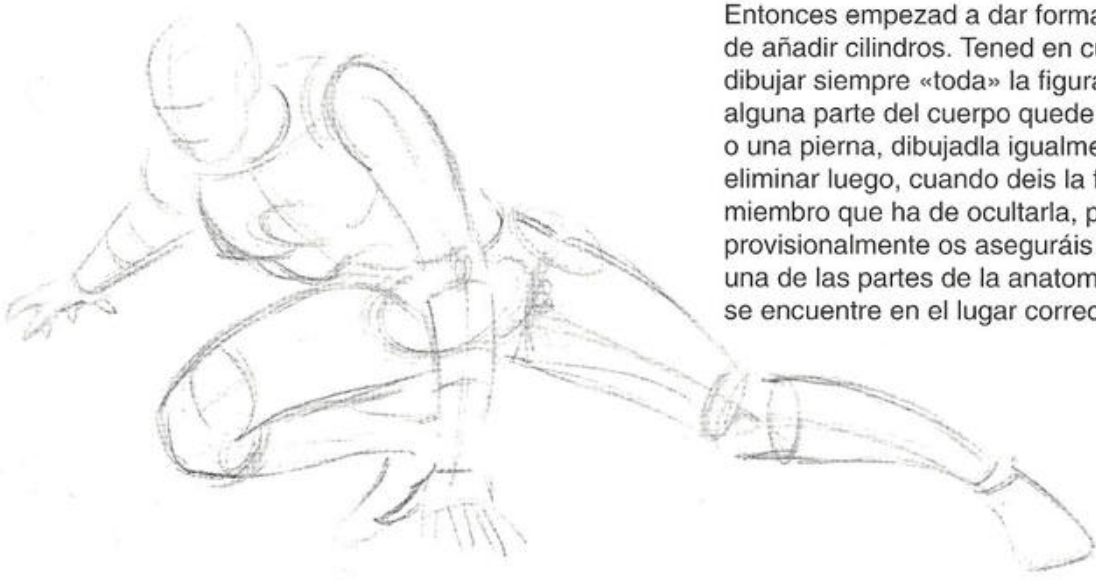


Entonces, cuando ya tengáis facilidad con los monigotes, podréis empezar a rellenarlos de carne. En la siguiente página os explicamos cómo hacerlo...

Observad que sólo con añadir óvalos podéis dar forma a la caja torácica y a las caderas. Luego podéis mejorar la figura representando los brazos y piernas con cilindros.

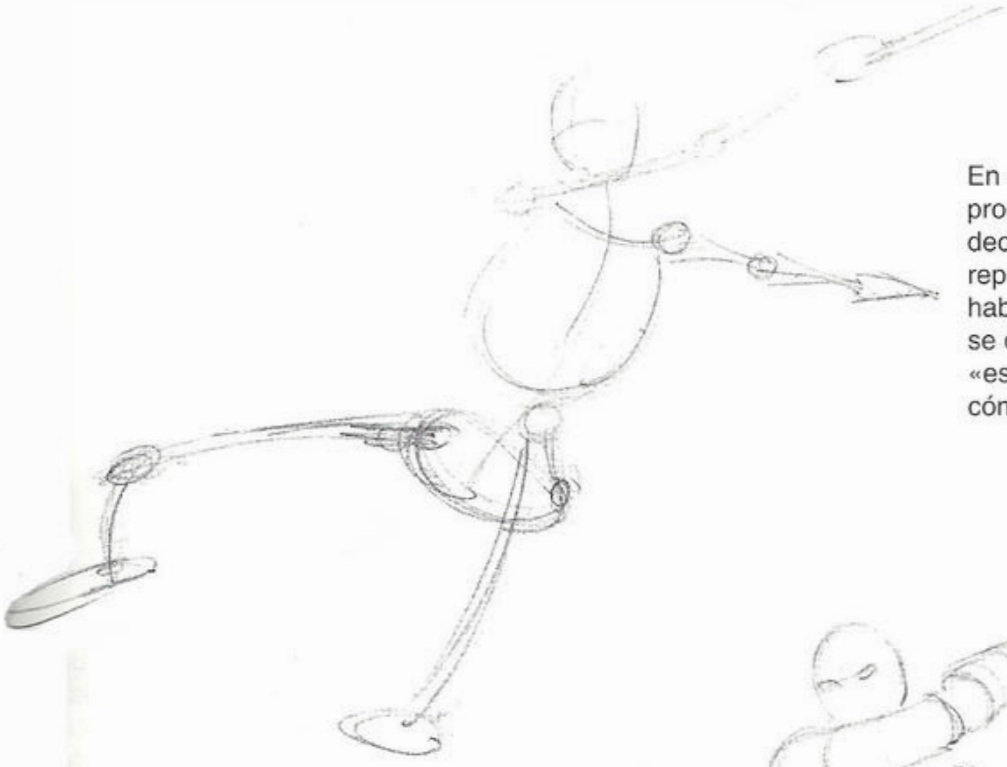


Así, por ejemplo, supongamos que queréis representar a Iron Man agachado, a punto de saltar sobre un perverso truhán. Primero situadlo en la posición correcta mediante un monigote articulado.



Entonces empezad a dar forma a su cuerpo a base de añadir cilindros. Tened en cuenta que debéis dibujar siempre «toda» la figura. Esto es: aunque alguna parte del cuerpo quede oculta por un brazo o una pierna, dibujadla igualmente. La podréis eliminar luego, cuando deis la forma definitiva al miembro que ha de ocultarla, pero al dibujarla provisionalmente os aseguráis de que cada una de las partes de la anatomía del sujeto se encuentre en el lugar correcto.

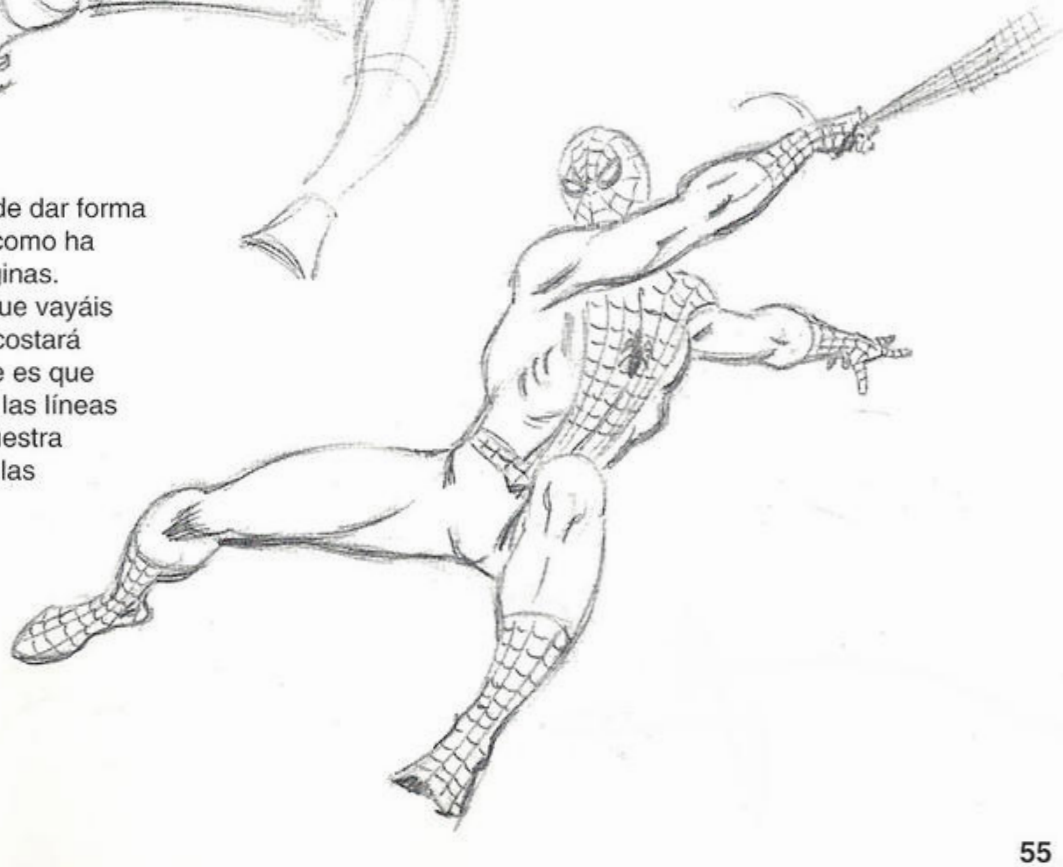
Por último, cuando hayáis dado forma al personaje, podéis borrar todas las «líneas auxiliares» de las que os habéis valido y así obtendréis como resultado final un dibujo de nuestro Cabeza de Lata. (¡Siempre que hayáis practicado durante tanto tiempo como Johnny lo hizo en su día!)



En esta página seguimos el mismo proceso para dibujar a Spidey. Nos decidimos por una postura y la representamos con un monigote. ¿Os habéis fijado en que la rodilla izquierda se dobla hacia vosotros? Eso se llama «escorzo» y se emplea mucho en los cómics.

Y una vez más, empezamos a darle forma. Comenzad añadiendo esos bonitos cilindros de los que os hemos hablado. ¿Veis ahora por qué hemos insistido tanto en ellos?

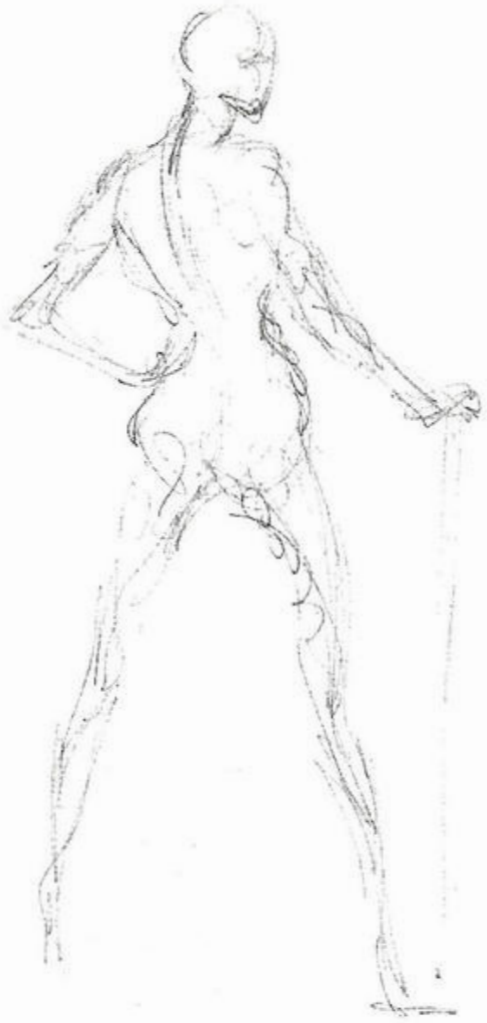
No creáis que el proceso de dar forma a la figura es tan sencillo como ha parecido en estas dos páginas. No lo es. Pero a medida que vayáis practicando, cada vez os costará menos. Lo más importante es que entrenéis el ojo hasta que las líneas puedan tomar forma en vuestra imaginación antes de que las plasméis sobre el papel.



Y ahora, para todos aquellos que ya dominéis el trazado de cubos y cilindros, y para quienes realmente comprendáis la construcción de la figura humana, vamos a explicaros una manera más avanzada de darle forma. Sólo tenéis que hacer algo tan sencillo y básico como... ¡trazar garabatos! Los estudiantes más avanzados podéis empezar a probarlo...

No subestiméis jamás la importancia del garabateado. Una vez hayáis trazado el monigote, completadlo mediante garabatos, como se os muestra en los ejemplos de esta página. Según John, este trabajo es análogo al de un escultor que modela una figura con arcilla. Sólo tenéis que ir añadiendo líneas sueltas hasta que la figura empiece a tomar forma.

Otro aspecto importante del garabateado es que os permite ganar agilidad y adquirir sentido del movimiento y de la acción. Trazad garabatos finos y entrenad el ojo para que sepa distinguir las líneas correctas de las que no lo son. Luego, al seguir moldeando la figura con el lápiz, tendréis que dar énfasis a las líneas importantes e ir descartando las demás.



Como podéis ver, se aplica la misma técnica a cualquier postura y actitud, a cualquier persona, sea hombre o mujer, joven o anciano. ¿Habéis aprendido ya a reconocer fácilmente la sucesión de los esbozos? ¿Veis ahora cómo se empieza con un rudimentario monigote articulado y luego se trazan garabatos en torno a éste, tomando como referencia unos cilindros imaginarios, hasta que por fin hemos dibujado la postura que nos interesaba?

No lo olvidéis nunca:
Los dibujos se *construyen progresivamente*, empezando con un bosquejo esquemático al que luego se da forma. Así trabajan los profesionales, los mejores dibujantes... los dibujantes de Marvel.

CAPÍTULO SEIS

¡LO NUESTRO ES LA ACCIÓN!

¡La acción! ¡Una especialidad de Marvel! ¡Un rasgo distintivo de Marvel! ¡Sácale punta al lápiz, forastero... ha llegado el momento de que demuestres tu valor!

No basta con saber dibujar la figura humana. Para dibujar sagas de superhéroes también hay que saber moverla, darle vida, ponerla en acción.

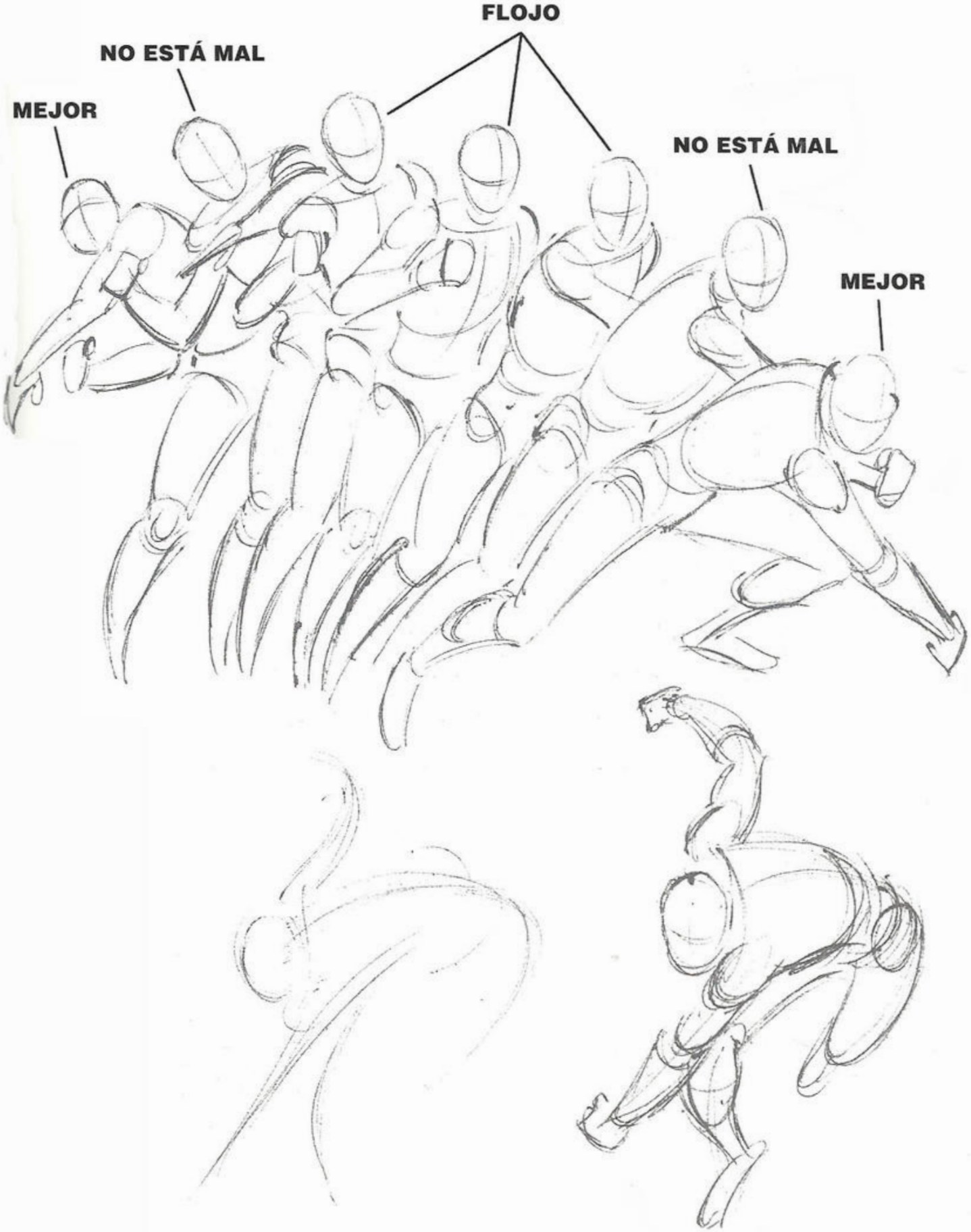
Dibujad el monigote de un personaje en acción. Que ande, corra, juegue a la pelota o arree un puñetazo. Dibujad una serie de monigotes, como la que veis en la página siguiente, en la que éste aparezca en diversas fases de una acción, tantas como os sea posible. Familiarizaos con los movimientos del cuerpo; id pasando de una figura a otra, lenta, relajada, casualmente, con tantos garabatos como creáis necesitar. No tratéis de hacer enseguida un dibujo completo. Basta con que intentéis captar la acción.

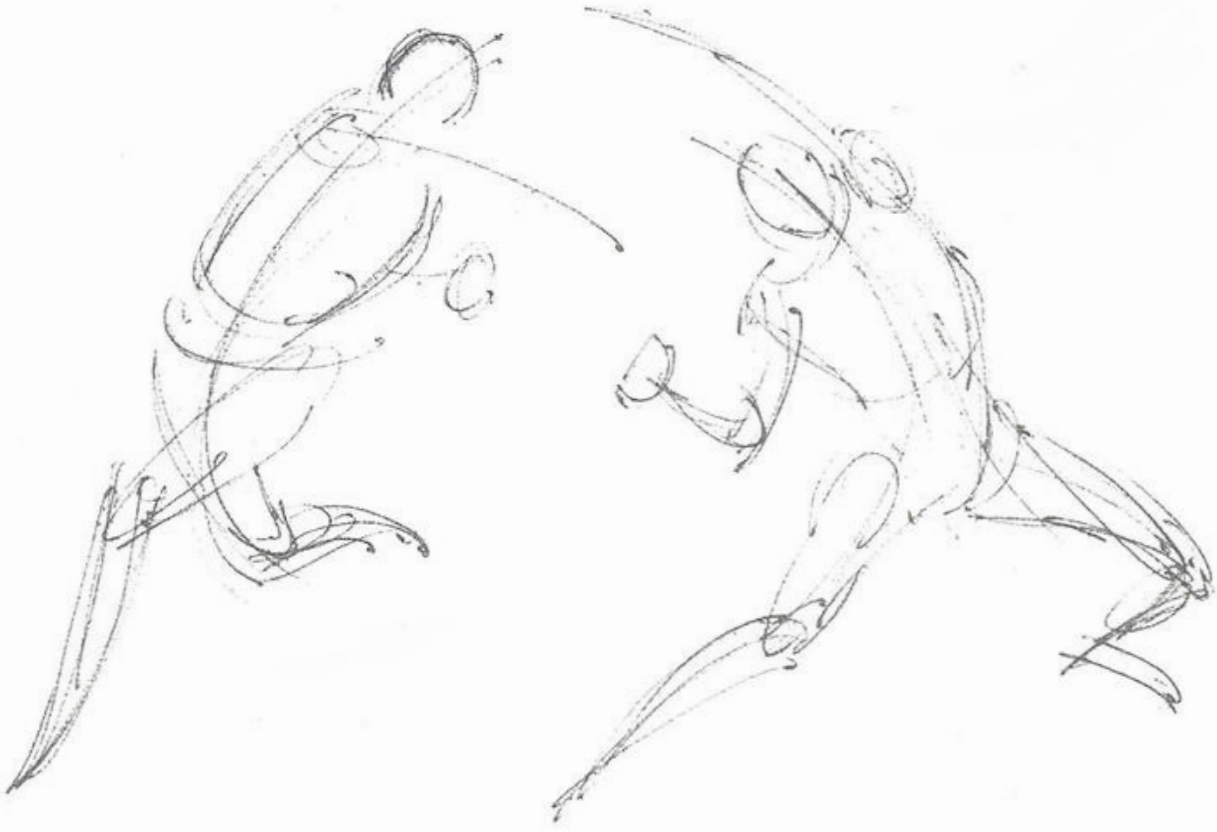
Fijaos en que el primer y el último dibujo de nuestra secuencia son los más impactantes, los que mejor reflejan la acción. En una historia de Marvel el dibujante empleará esos dos dibujos, antes que los más débiles que se encuentran entre ellos.

Recordad que en estos bocetos sólo necesitáis tres o cuatro líneas para reflejar la acción. ¿Veis los dos bocetos que se encuentran al pie de la página siguiente? Johnny ha sido capaz de reflejar perfectamente la acción con unas pocas líneas y luego ha sabido darle forma hábilmente. Vosotros también sabréis hacerlo cuando hayáis practicado lo suficiente.

Tratad de exagerar la acción. La figura humana tiene que aparecer siempre suelta, ágil, en movimiento.

Observad que tres o cuatro líneas bastan para determinar la acción. Una vez hayáis sido capaces de transmitir la sensación de movimiento, podéis empezar a dar forma a la figura.

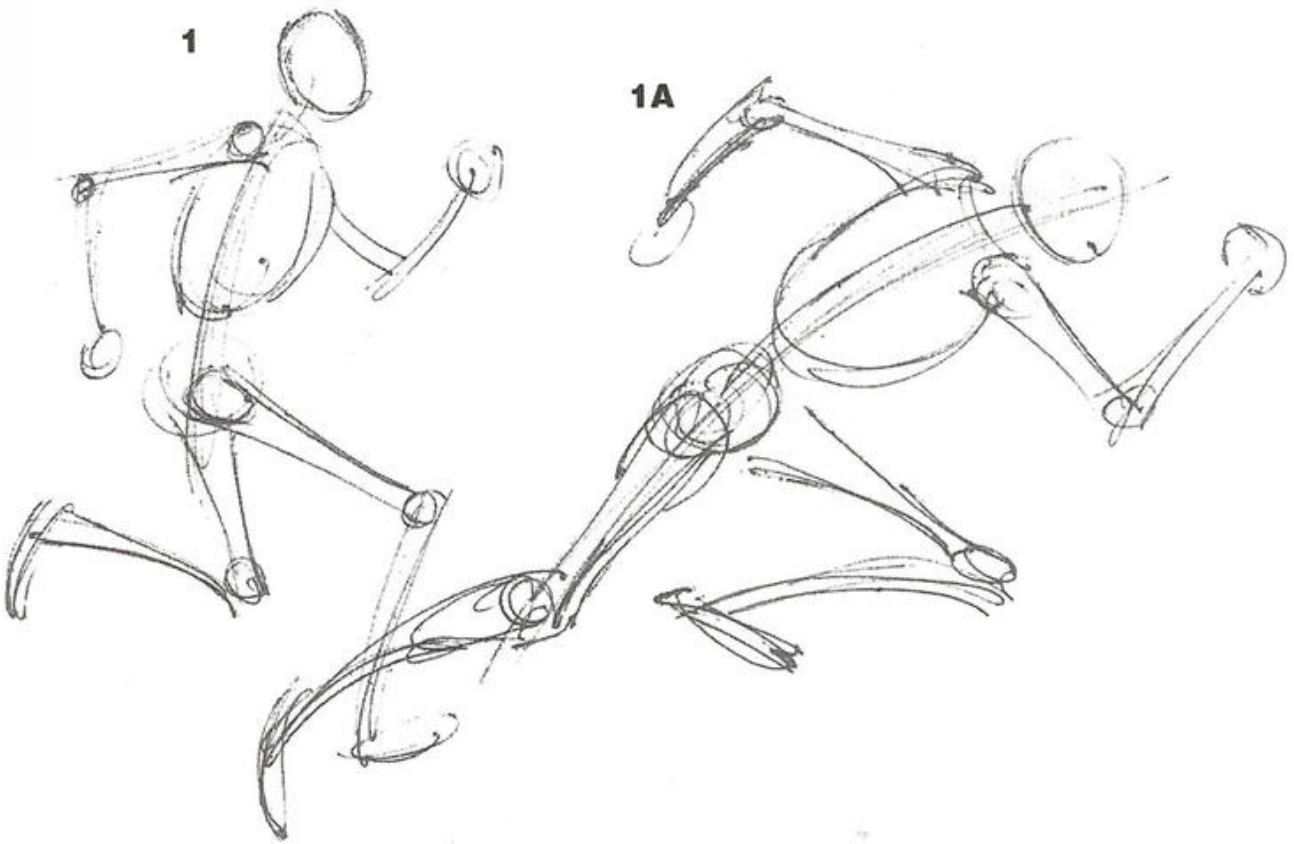

FLOJO
NO ESTÁ MAL
MEJOR
NO ESTÁ MAL
MEJOR



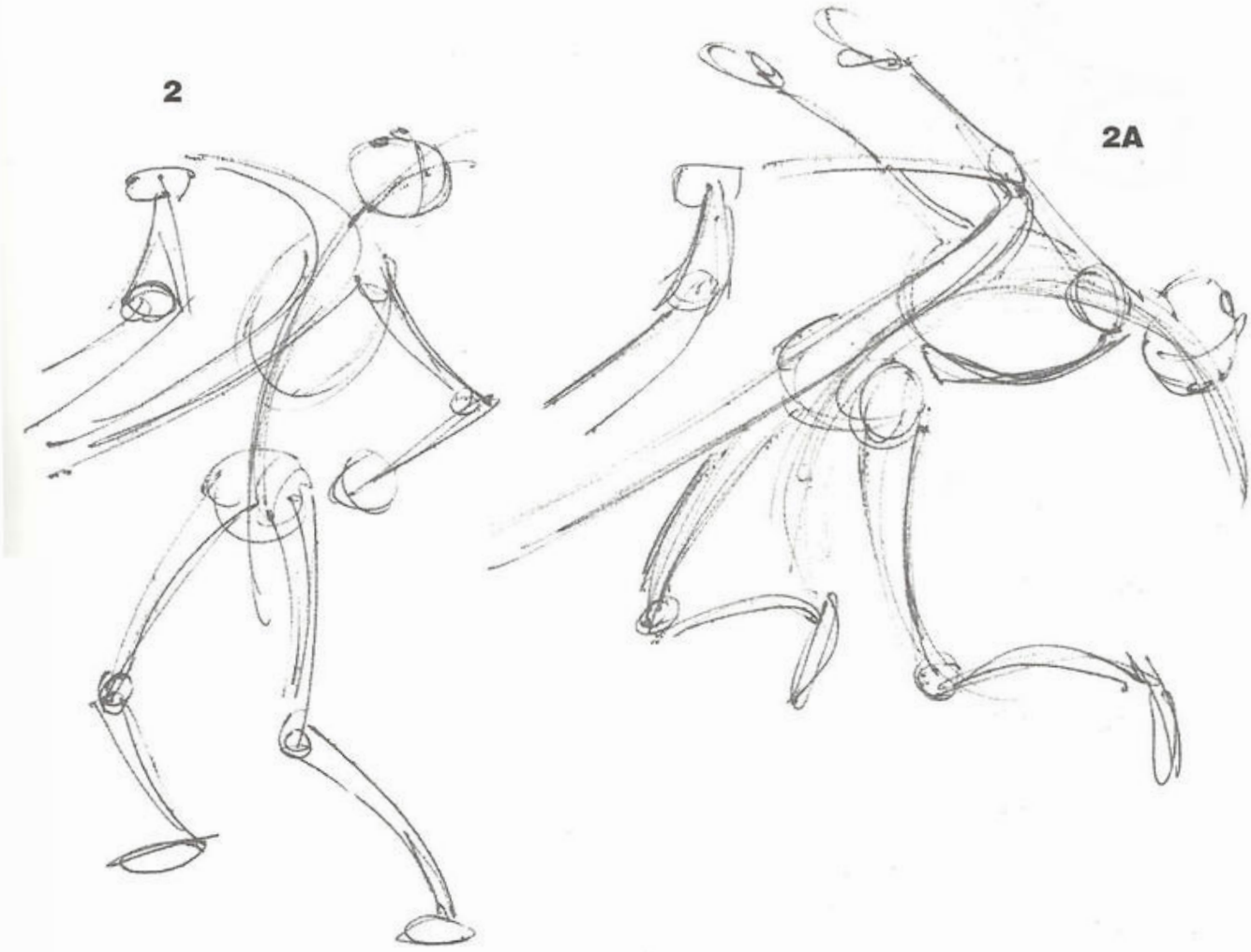
Prestad atención, ante todo, a la *línea central* trazada desde arriba hasta abajo. Es lo primero que se dibuja; os muestra la curva, la inclinación que ha de tener la figura.

Recordad siempre que cada postura tiene un «ritmo» peculiar. Con una simple línea central, podéis determinar ese ritmo y luego construir la figura entera a su alrededor.

Ahora estudiaremos algunas figuras en movimiento y veremos cuáles nos gustan y cuáles no, y por qué.



Las figuras 1 y 1A son sencillos bosquejos de una figura humana que corre. Pero ved que la figura 1A corre mucho más rápido, mucho más espectacularmente, de manera más propia de un héroe. Fijaos en que su línea central tiene mucha más fuerza, en que impulsa la figura hacia adelante con potencia y apremio.



Lo mismo vale para las figuras 2 y 2A. Ambas representan a una figura que retrocede ante un puñetazo en la mandíbula. Aunque la figura 2 representa ese movimiento de manera clara y comprensible, no se corresponde con las exigencias del estilo de Marvel. No tiene la vitalidad, el movimiento, la línea central violentamente torcida de 2A. Fijaos en que la figura 2A es mucho más ágil, las piernas se doblan y caen hacia atrás, y los brazos están tendidos hacia adelante. Comprobad cómo la cabeza prolonga la línea central, contribuyendo a formar una curva elegante y fluida. ¡Eso es Marvel!

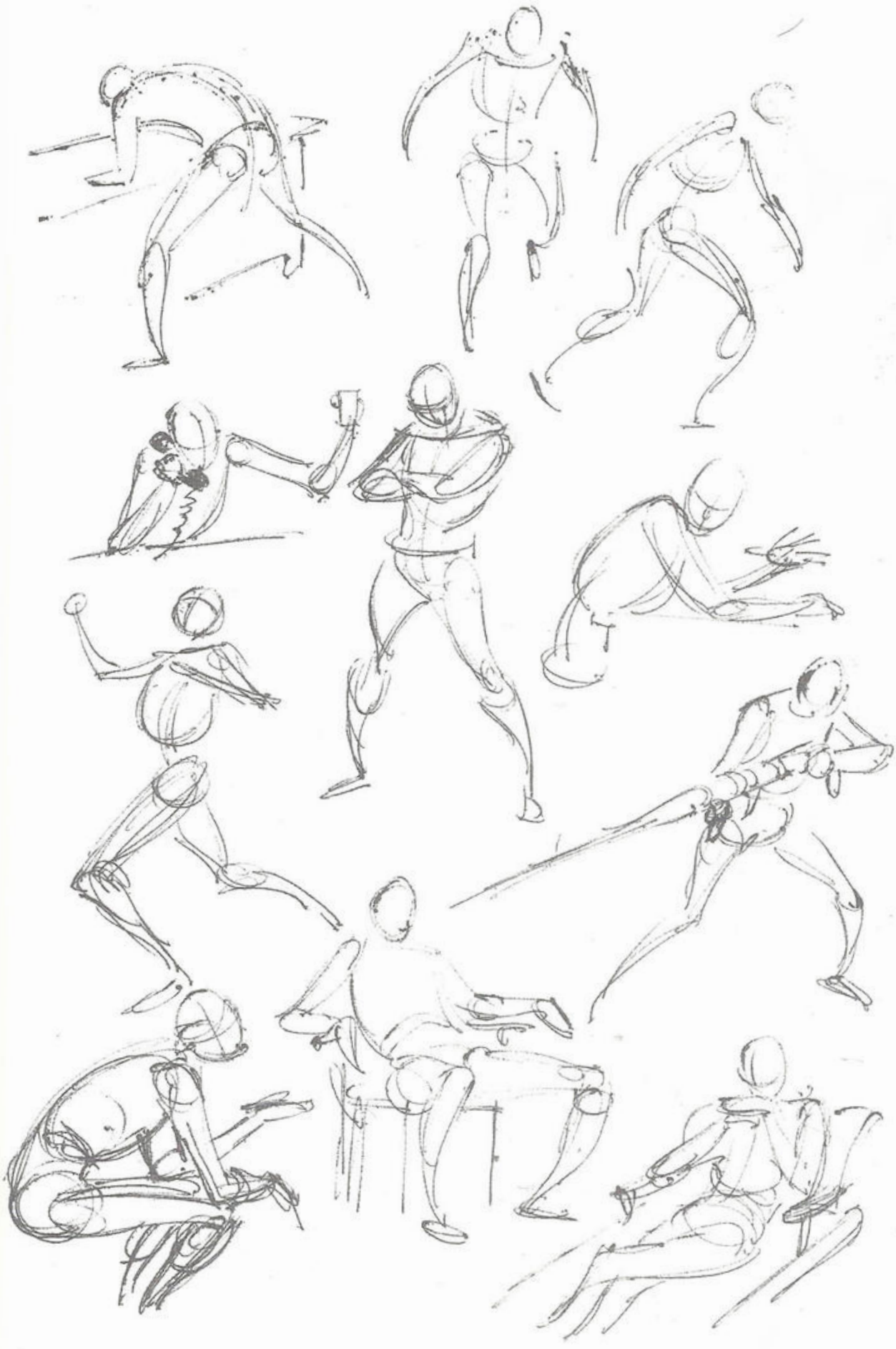
Aun cuando los personajes estén de pie, se aplican las mismas normas. Observad las figuras de la página siguiente.

En los tres casos, la figura más pequeña está bien dibujada. Pero nada más. No encontramos en ellas nada de espectacular ni heroico, y ciertamente no son muy interesantes.

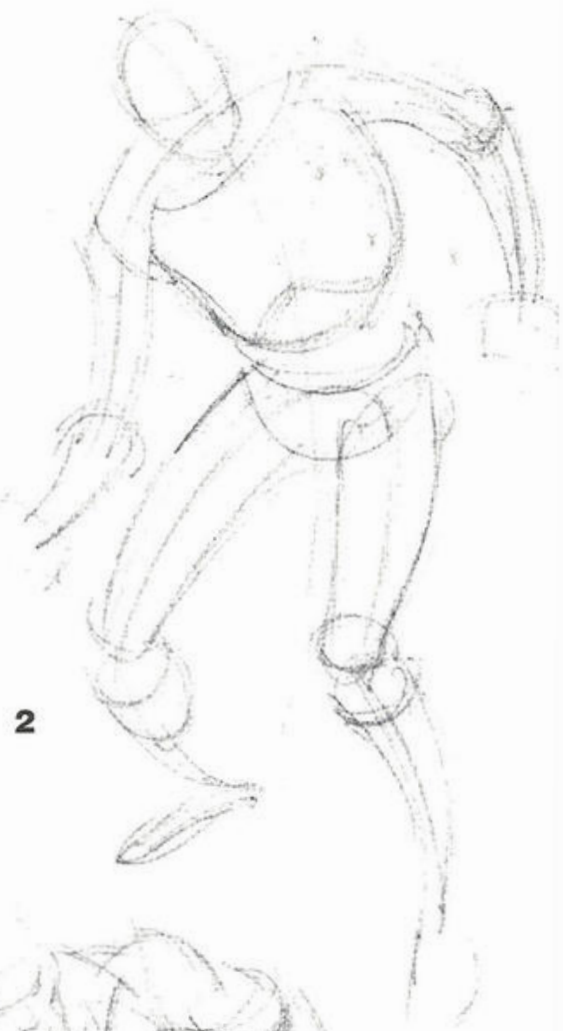
Ahora observad que las tres figuras más grandes, que representan las mismas posturas, son más espectaculares y heroicas, y mucho más interesantes.

A primera vista, las diferencias entre unas y otras no parecen importantes, y sin embargo, recursos tan simples como inclinar la cabeza hacia adelante y separar las piernas pueden representar un gran cambio. Los dibujos más pequeños están bien hechos; ¡pero los más grandes están dibujados al estilo de Marvel!

En las páginas 68 y 69, encontraréis otros bocetos de figuras en acción. Todos ellos son puro Marvel. Estudiadlos con atención y tratad de copiarlos. Son sencillos, ágiles y aunque todos ellos estén configurados con unas pocas líneas esquemáticas, constituyen excelentes ejemplos de cómo se puede insuflar el espíritu de Marvel hasta en el más sencillo bosquejo.



1



2

3

Sabemos que estáis ansiosos por dibujar una figura humana completa. Así pues, pongamos manos a la obra. John ha reducido todo el proceso a cinco estadios: 1) Dibujad un primer monigote para fijar la pose y la línea central que determinará la acción. 2) Empezad a dar forma al boceto (y recordad siempre que tenéis que utilizar esferas, cubos y cilindros). 3) Empezad a hacer el dibujo completo, añadiendo todos los detalles que necesitéis. Recordad que los trazos del lápiz tienen que ser siempre ágiles, ligeros y elegantes. Si alguna línea no os sale bien, no os preocupéis; id corrigiéndola ligeramente hasta que adquiera la forma correcta.

Las fases 4) y 5) se hallan en la página siguiente (¡como si hiciera falta decirlo!)...

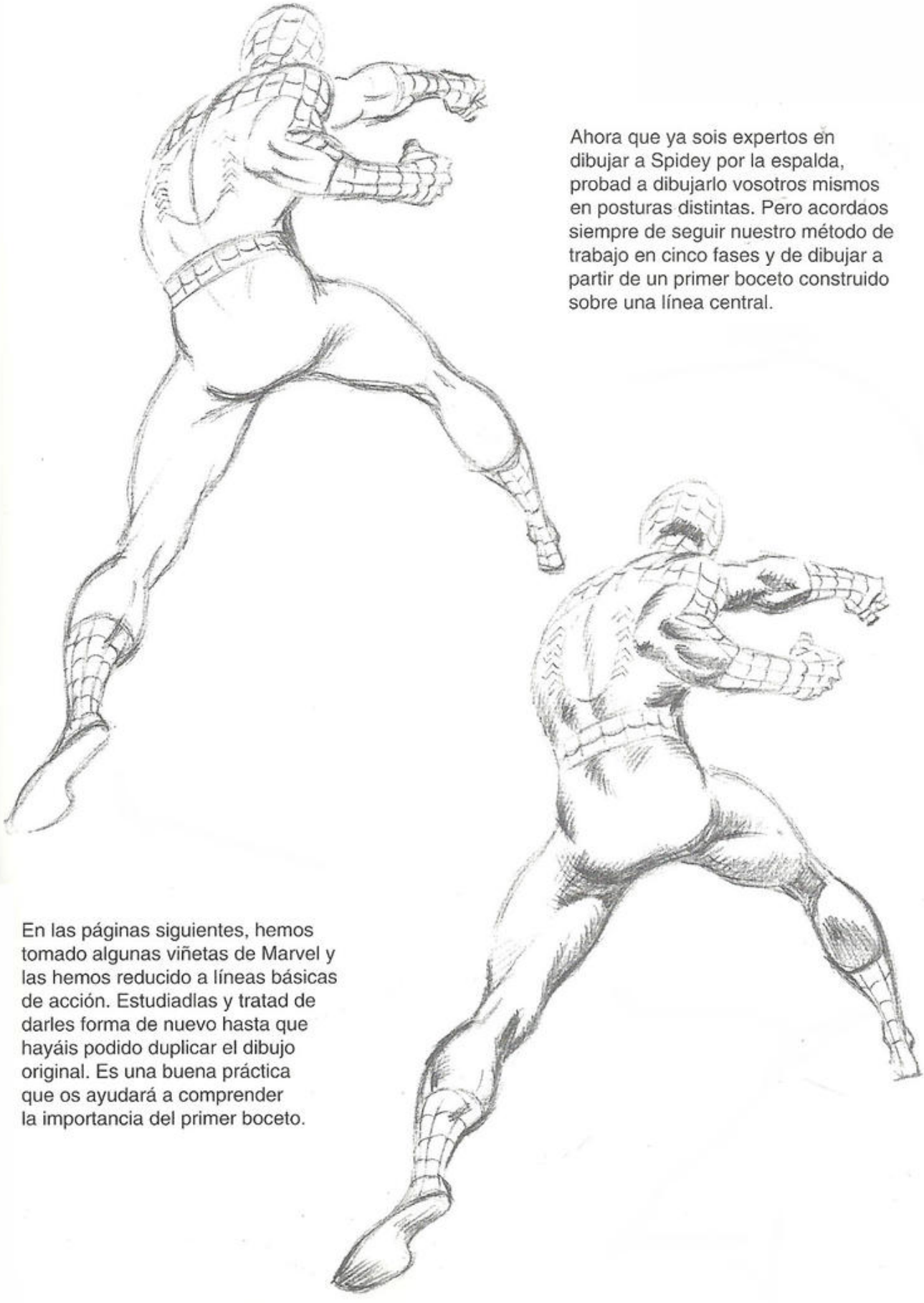
4

5

4) *Voilà!* Tras estudiar todos los garabatos que habíamos estado abocetando, hemos seleccionado los que más nos gustaban y los hemos completado con un buen trabajo de lápiz. Finalmente, el dibujo empieza a aparecer en su forma terminada.

5) Recordad que en el capítulo 2 añadíamos tonos negros a las esferas, cubos y cilindros para darles forma. Ahora podemos hacer lo mismo con la figura humana. ¡Más adelante os explicaremos cómo hacerlo... ahora sólo os lo decimos para poneros los dientes largos!

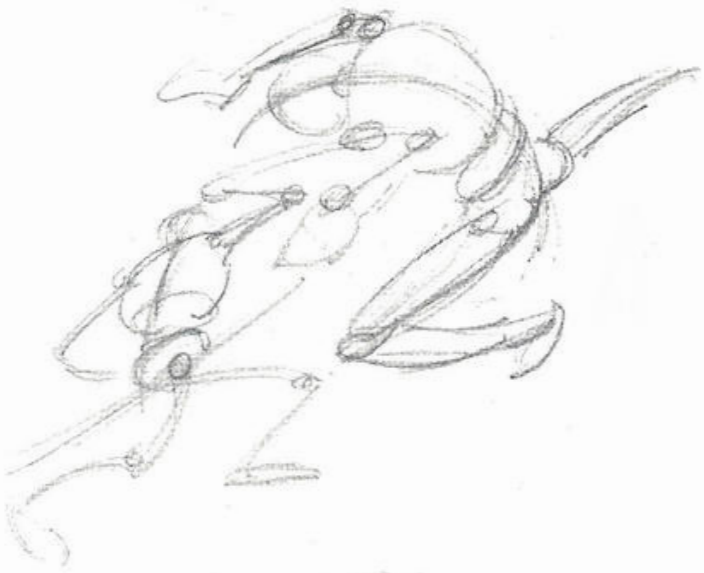
Repitamos una vez más los cinco pasos, en esta ocasión con una figura de Spiderman. Tratad de seguir el trabajo de John, repitiendo sus esbozos y las cuatro fases adicionales en que se desarrolla su trabajo. Prácticamente todos los dibujantes de cómics emplean esta técnica de construcción u otra muy similar.



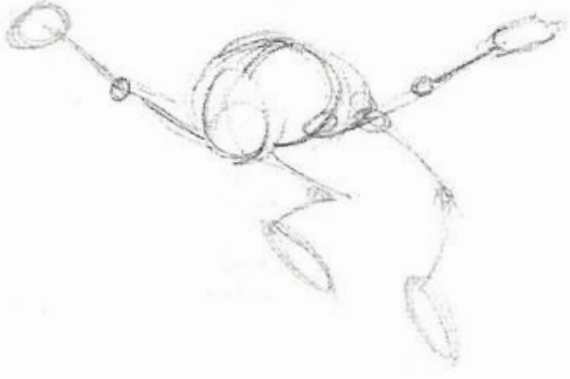
Ahora que ya sois expertos en dibujar a Spidey por la espalda, probad a dibujarlo vosotros mismos en posturas distintas. Pero acordaos siempre de seguir nuestro método de trabajo en cinco fases y de dibujar a partir de un primer boceto construido sobre una línea central.

En las páginas siguientes, hemos tomado algunas viñetas de Marvel y las hemos reducido a líneas básicas de acción. Estudiadlas y tratad de darles forma de nuevo hasta que hayáis podido duplicar el dibujo original. Es una buena práctica que os ayudará a comprender la importancia del primer boceto.

¡Y EL MÁSCULO SE PUEDE LLAMAR DE OTRA MANERA: HOMBRE PODER!
¡MMFFF!



¡...HE DE SEGUIR TREPANDO...!
¡JAN ME HA MANDADO UNA SEÑAL DESDE UNO DE ESTOS PISOS!
PERO ¿DESDE CUÁL? ¿¿DESDE CUÁL??



CAPÍTULO SIETE

¡EL ESCORZO! ¡CÓMO SE DIBUJA LA FIGURA HUMANA EN PERSPECTIVA!

Este capítulo es breve... pero muy importante. Leedlo con calma y aseguraos de haberlo comprendido bien. ¡Si no domináis bien el escorzo, vuestras figuras acabarán pareciéndose a las de las pirámides egipcias!

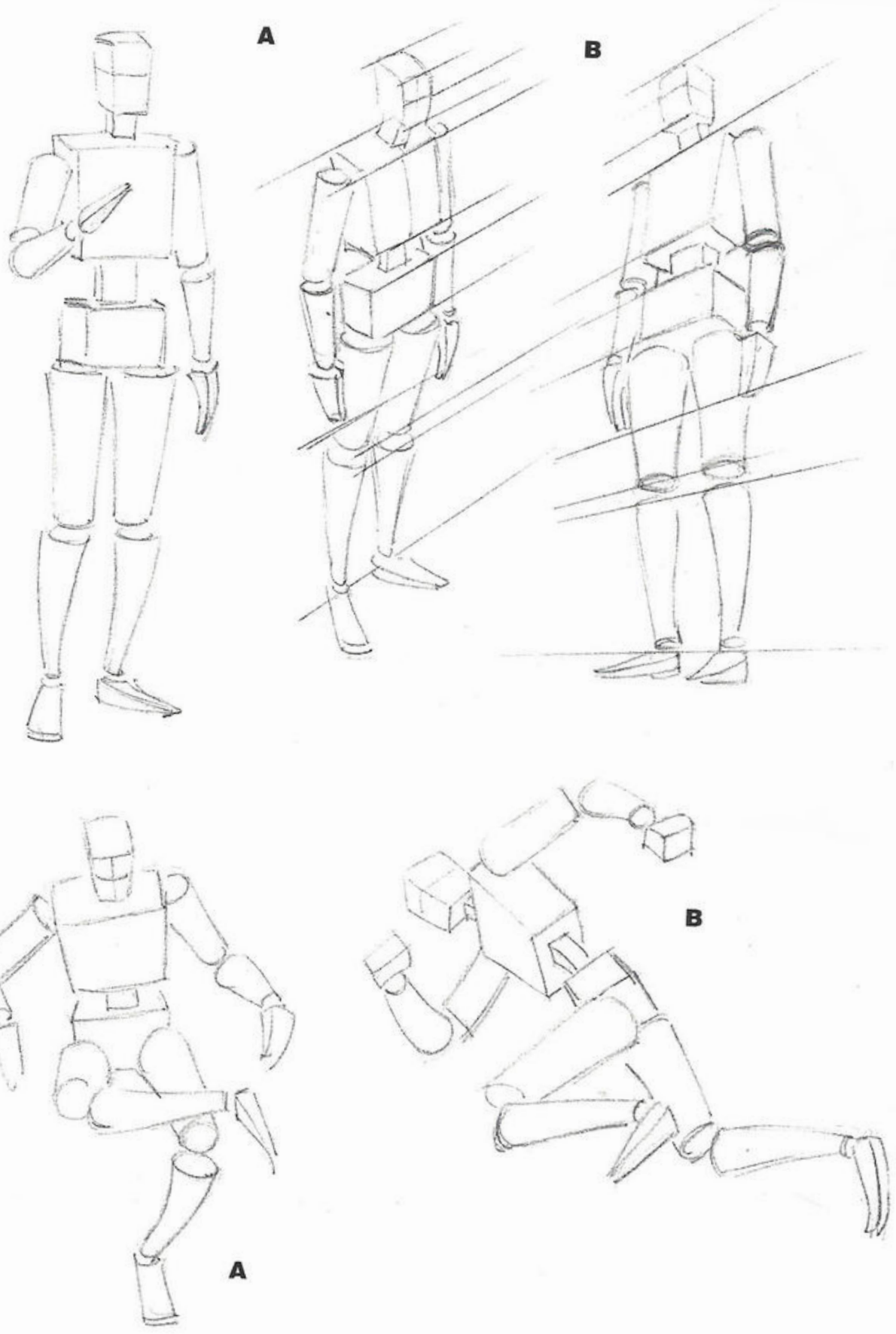
Pocas veces en vuestra vida habréis visto una figura humana en perspectiva completamente plana. Siempre habrá alguna parte del cuerpo inclinada hacia vosotros, o alejada de vosotros, o inclinada en algún ángulo.

Todo dibujante de cómics competente tiene que saber dibujar el cuerpo humano en escorzo, y vosotros no vais a ser la excepción. Como siempre, todo será más fácil si empezamos a practicar con esferas, cubos y cilindros. Si empleamos esas figuras geométricas para simplificar la figura del cuerpo, será mucho más sencillo comprender los importantes problemas que plantea el dibujo de figuras en escorzo.

Como muestran las imágenes de la página siguiente, las formas parecen aplanarse o acortarse en cuanto se alejan del ojo.

Podéis intentar un experimento sencillo. Sostened un vaso de cristal enfrente de vuestro rostro. Entonces, ladeadlo ligeramente hacia atrás. Veréis que, al hacerlo, su forma parece acortarse. En eso consiste el escorzo.

La misma regla se aplica en el caso de que estéis contemplando la figura desde arriba (A) o desde abajo (B).

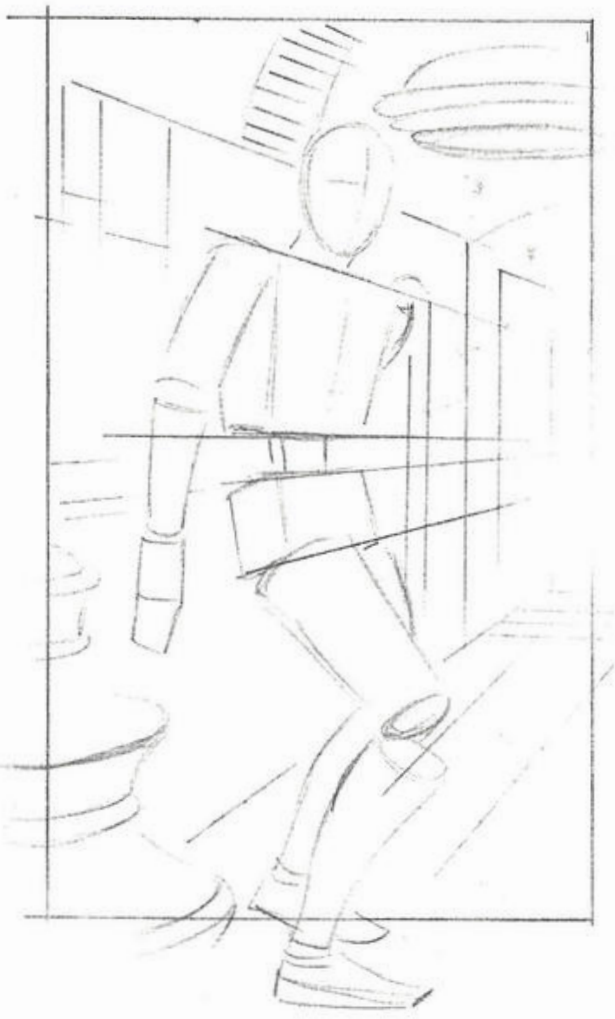

A
B
B
A

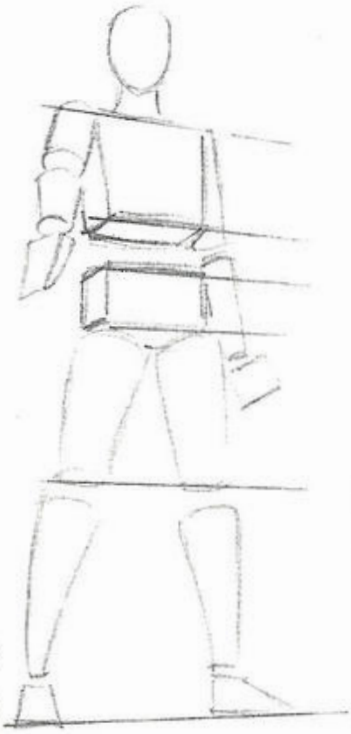
- Al analizar las figuras de la página siguiente, veréis que los cubos y cilindros siempre se *acortan* al alejarse de vosotros. De hecho, os conviene contemplar la figura completa como un grupo de bloques de construcción conectados entre sí. El dibujante (vosotros) tiene que saber ensamblarlos y ordenarlos en la posición requerida, y asegurarse de que estén correctamente escorzados cada vez que se alejen del ojo del observador.

- En las siguientes páginas contemplaréis algunos problemas de perspectiva tomados de dibujos reales, aparecidos en los cómics de Marvel. Al lado de cada uno de los dibujos, John ha abocetado los «bloques de construcción» y líneas de perspectiva para mostraros cómo resolvió los diversos problemas.

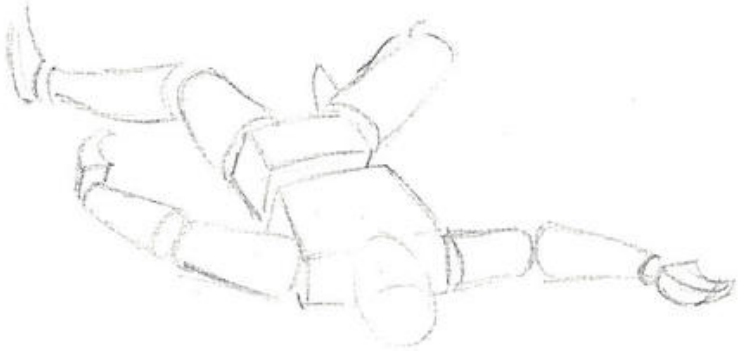
- Al comparar la viñeta terminada con su correspondiente bosquejo en «bloques de construcción», tenéis que poder ver cómo las reglas que os hemos ido dando se aplican a casi cualquier tipo de dibujo.

¡TENGO QUE SEGUIR AGUIJONEÁNDOLE... HA DE CREER QUE COMBATE EN UNA NOBLE CRUZADA PARA SALVAR A SU PUEBLO!

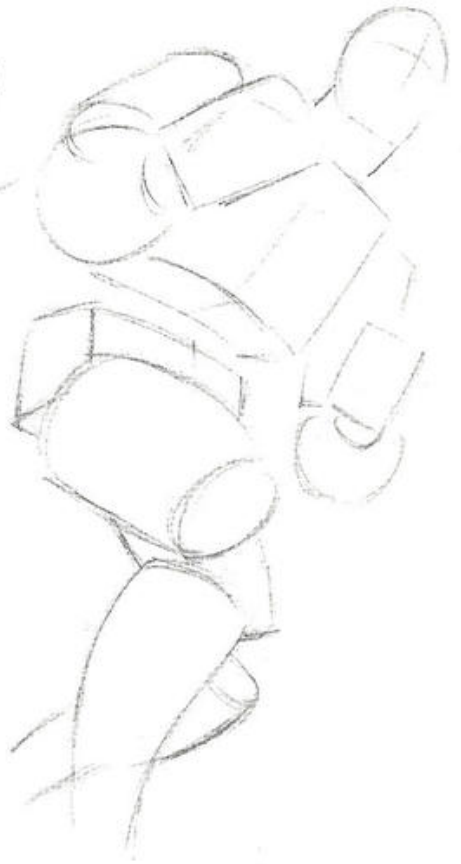


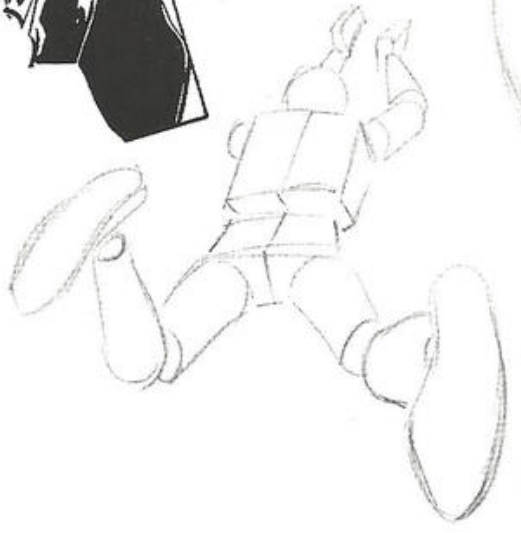


Observad los dos muslos del personaje representado arriba con una vestimenta negra. Es obvio que en el mundo real ambos tendrían el mismo tamaño. Pero en este espectacular escorzo, el muslo derecho parece considerablemente más corto que el izquierdo, porque está violentamente inclinado y apunta casi directamente hacia nosotros. En el esbozo se puede apreciar con facilidad el procedimiento empleado.



Lo mismo se aplica al dibujo de La Cosa que se halla a la derecha de la página siguiente. Su pierna derecha –y también su brazo derecho– parecen mucho más cortos a causa de los extremados ángulos en que han sido dibujados. Este hábil empleo del escorzo es lo que permite dar vida a una figura humana sobre la página impresa.

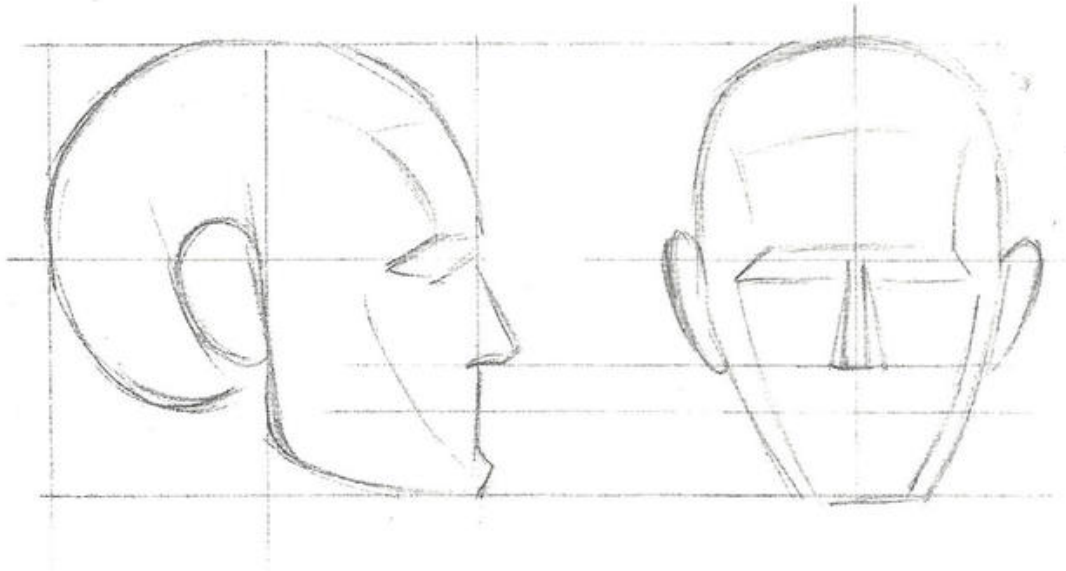




CAPÍTULO
OCHO

CÓMO DIBUJAR LA CABEZA HUMANA

¡O inhumana... no tenemos prejuicios raciales!



Casi todos sabemos dibujar, de una manera u otra, cabezas y rostros... aunque la cabeza sea un simple círculo con un par de puntos a modo de ojos y una línea recta que haga las veces de boca. (¡En ese tipo de dibujos podéis olvidaros la nariz sin que nadie se dé cuenta!)

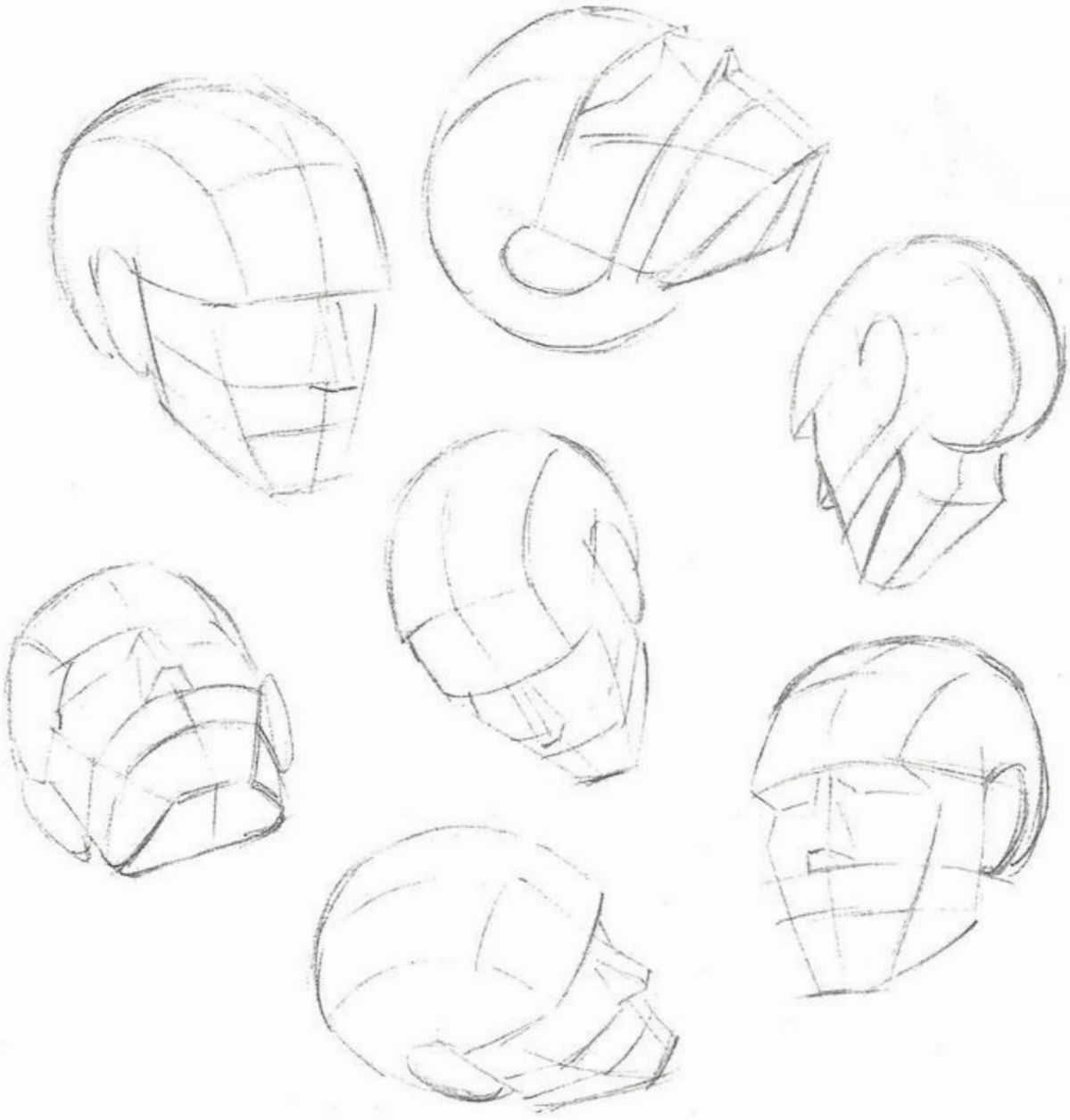
Sin embargo, ha llegado el momento de que aprendáis a dibujar cabezas a la manera de Marvel. Y dado que tenemos que empezar de algún modo, lo haremos examinando los bocetos que aparecen en estas páginas.

Observad que, en general, la cabeza dibujada en perfil tiene que encajar dentro de un cuadrado (como se muestra), del que sobresalen la nariz y una parte del mentón.

Además, los ojos se encuentran justo en la mitad, entre los extremos superior e inferior de la cara.

Si dividís la cabeza en cuatro partes iguales, de arriba abajo, la nariz quedará normalmente en la segunda división empezando por abajo. Las orejas se encontrarán a la misma altura.

Como también podéis ver, la cabeza no tiene la forma de un óvalo perfecto porque la curva de la mandíbula hace que su base sea considerablemente más estrecha que su parte superior.



No perdáis de vista estos bocetos, que representan una cabeza humana vista desde ángulos distintos, y empleadlos como guía para los ejercicios posteriores. Una vez os hayáis familiarizado con esta forma básica podréis dibujar cualquier cabeza imaginable. Si todavía no os hemos convencido, pasad a la página siguiente...

Para los principiantes, lo mejor es comenzar con una típica cabeza de héroe. Os damos algunas reglas que os facilitarán la tarea:

La cabeza suele medir unos cinco ojos de anchura.

Entre ambos ojos, hay el equivalente a un ojo de distancia.

Para calcular la anchura de la boca, trazad un triángulo equilátero empezando por el extremo superior del tabique nasal. Trazad sus lados sobre el contorno de la nariz y prolongadlos hasta más allá de ésta. ¿Lo veis en el dibujo? ¡Por supuesto que sí! Pues bien, las comisuras de los labios deben hallarse en los puntos por los que ambos lados atraviesan la línea de la boca. Se puede aplicar un procedimiento análogo al mentón.

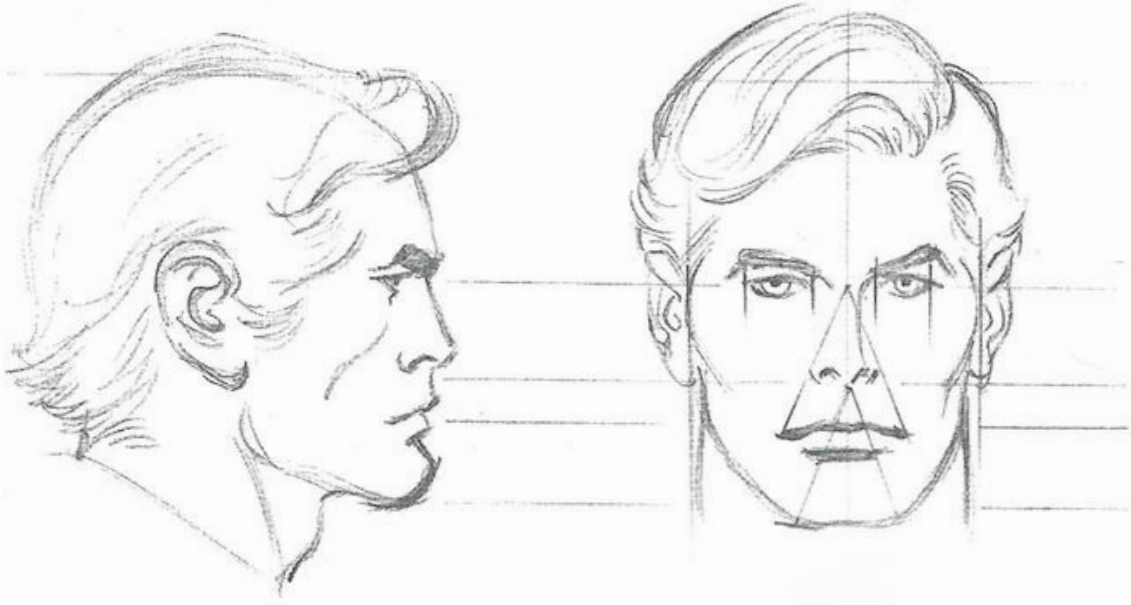
Empezad el triángulo en el extremo inferior de la nariz, atravesando el labio inferior por los puntos en los que éste se curva hacia arriba. Y cuando hayáis llegado a la base de la cabeza, ¡eureka!, habréis calculado la anchura del mentón.

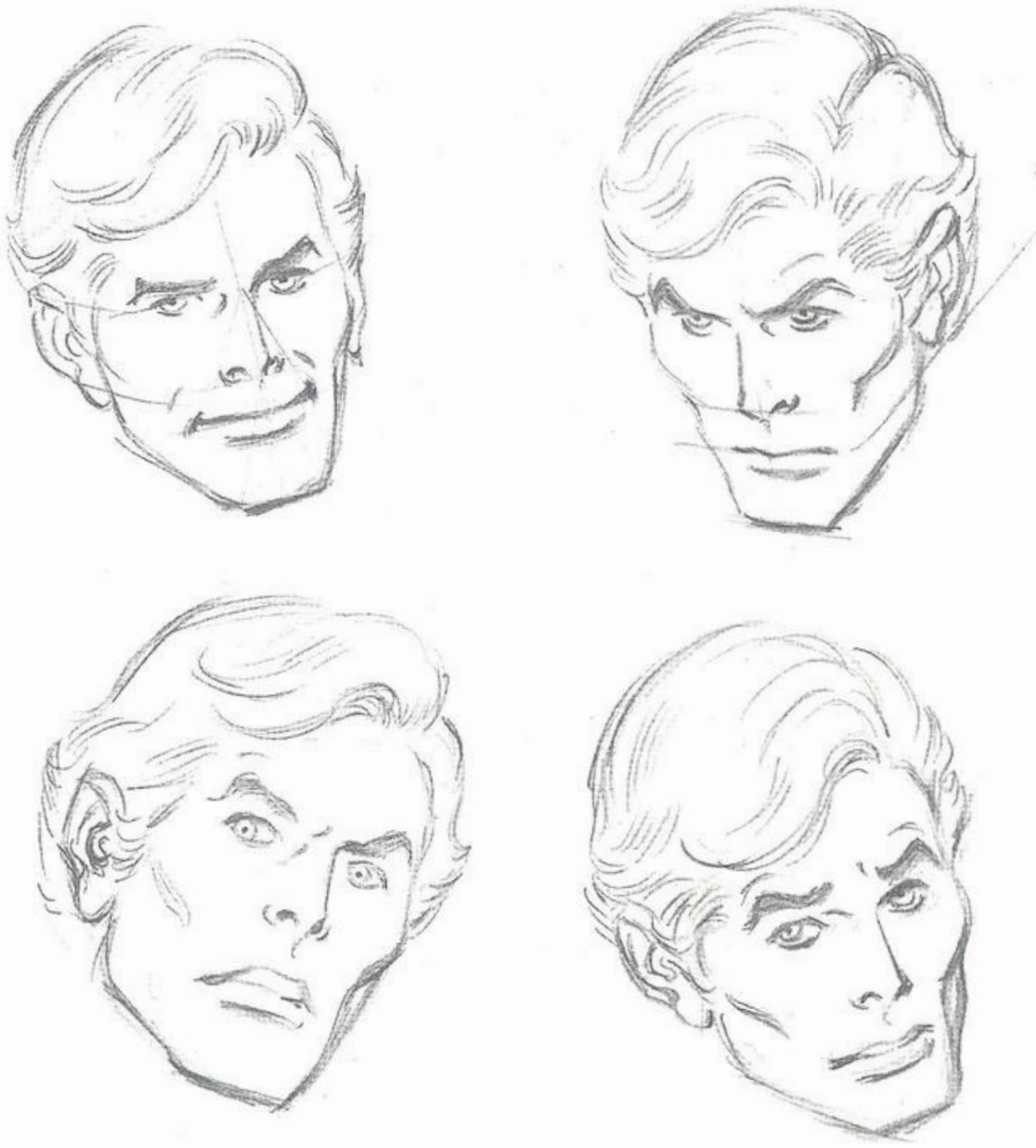
En este nivel, lo mejor es que dibujéis cabezas sencillas. Notad que no hemos añadido ninguna línea extra en la frente, ni tampoco en la nariz y el mentón.

Procurad que la nariz sea pequeña y que el mentón aparezca sólido y firme.

Que el cabello tenga forma y espesor. Que no quede liso sobre la cabeza.

Es mejor que la boca tenga una forma sencilla. Observad la curva del labio superior... y la simple línea del labio inferior.





Naturalmente, estas normas admiten miles de variaciones. Pero si recordáis estos principios básicos, tendréis menos problemas para dibujar los diferentes tipos de rostro que os iréis encontrando.

Como podéis apreciar, existen muchos tipos diferentes de hombre apuesto, trátese de verdaderos humanos, anfibios o lo que sea. Pero recordad siempre que si seguís las normas que os hemos dado, lograréis revestir de carácter heroico a cualquier personaje, independientemente de su origen y expresión facial.

A estas alturas ya debéis de haber visto vosotros mismos que dibujar al bueno es una tarea muy estandarizada. Pero dibujar al malo... ¡ah, eso es lo más divertido! ¡Ahí podéis permitir que vuestra imaginación se desborde y crear algo realmente propio!

Como bien sabéis, el ruin y cruel villano puede tener todos los tamaños, formas y categorías. Así que cuando creéis su cabeza podéis partir de cualquier forma que os guste: cuadrada, redonda, ancha, estrecha, en forma de pera, o lo que queráis. Por supuesto, siempre tenéis que cuidar que su imagen se corresponda con su carácter y personalidad. Los tipos de villano disponibles prácticamente no tienen límite. Los hay fuertes, astutos o chiflados, y también paranoicos, implacables, grotescos, engañosos, alienígenas, y tantos otros como puedan surgir de tu fecunda imaginación.

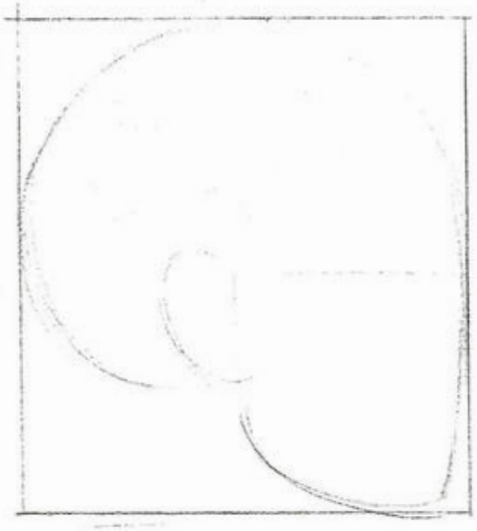
Si tenéis el coraje de volver la página, os ofreceremos una selección de tipos de muestra con cabezas de distintos tamaños y formas. ¡Habéis pagado por este libro y vais a sufrir las consecuencias!

¡ASÍ ES COMO MAGNETO Y SUS MUTANTES GOBERNARÁN EL MUNDO ALGÚN DÍA!

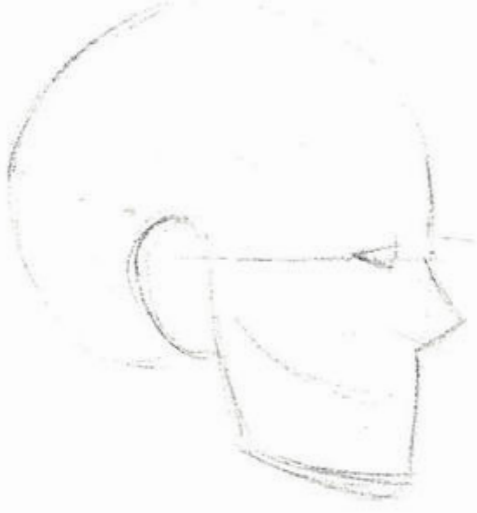
Ahora estudiaremos lo más interesante: cómo dibujar la cabeza de una chica guapa. Pocos expertos os podrían informar con tanta solvencia como John. Porque John, aparte de ser uno de los más grandes en el género del cómic de superhéroes, tampoco tiene igual cuando se trata de dibujar bellas mujeres. Y si necesitáis aún más pruebas, seguid leyendo...

NOTA: esta sección se prolongará más de lo habitual porque, a la hora de dibujar, el semblante de una bella heroína suele presentar mayores dificultades que el de un héroe.

Como de costumbre, empezaremos dividiendo el trabajo en cinco etapas básicas. Empecemos con el perfil:



Dibujad la cabeza en el interior de un recuadro imaginario, situando la línea de los ojos en la mitad de la cabeza.



Situad el ojo y la nariz. Observad que la forma de la nariz es distinta: apunta ligeramente hacia arriba y es algo más corta. Situad la mejilla con una suave línea curva, empezando por la oreja hasta terminar en la cara, a medio camino entre el extremo inferior de la nariz y el del mentón.

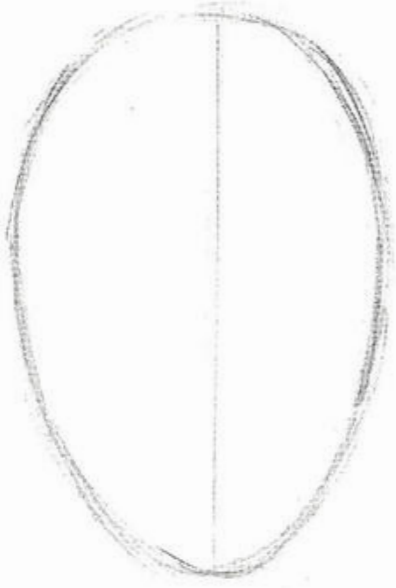
Que la boca sobresalga un poco de la cara. Notad que el labio inferior es más grueso que el superior, mientras que este último sobresale más. ¿Veis el ángulo que John ha dibujado para situar los labios en relación con la barbilla y la nariz?

Dibujad la ceja pero no demasiado abajo... y procurad que su curva sea elegante. Haced que el mentón sobresalga un poco y situad correctamente el contorno posterior de la nariz con una línea que trazaréis desde la boca hasta la línea de los ojos.

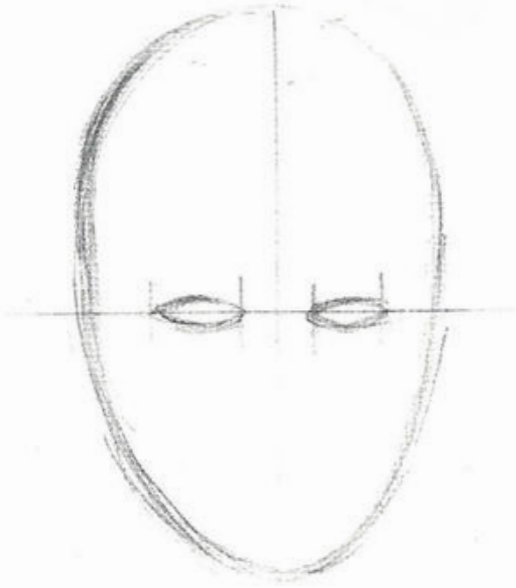
Notad que la frente siempre aparece redondeada, nunca plana. Las pestañas deben dibujarse como una única masa. No tratéis de dibujar cada una de las pestañas por separado. Y como siempre, procurad que el cabello aparezca abundante y tupido, nunca llano.

Os diré algo: John y yo vamos a creer en vuestro sentido del honor y daremos por supuesto que habéis estado practicando insistentemente el dibujo del perfil femenino. Supondremos que ya lo domináis y que estáis listos para acometer el dibujo de la cara entera. ¿Veis que confiamos en vosotros?

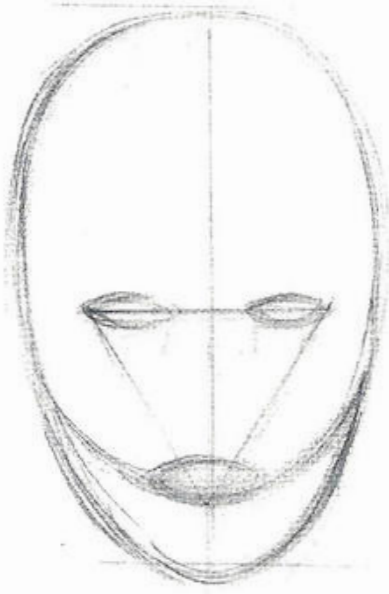
Esta vez, para que no creáis que todo es fácil, dividiremos el trabajo en seis etapas. Pero no os preocupéis... ¡todas ellas son graciosísimas!



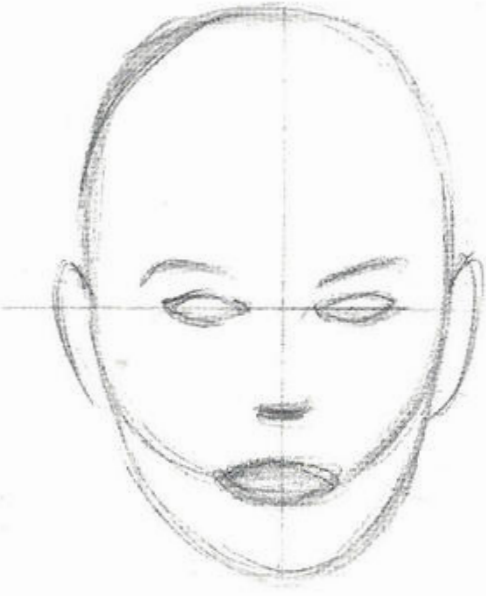
Dibujad el perfil bien proporcionado de un huevo. (¿Veis? ¡Ya os habíamos dicho que no os preocuparais!)



Dibujad la línea de los ojos, como siempre (en la mitad del rostro, ¿recordáis?) Una norma que no debéis olvidar: la cabeza mide cinco ojos de anchura.



Dibujad un triángulo equilátero (¡todos sus lados deben tener la misma longitud!) desde los extremos exteriores de los ojos hasta el corte longitudinal del rostro. Situad las líneas de las mejillas e indicad el área que debe ocupar la boca.



A un tercio de la distancia que separa la parte superior del labio y la línea de los ojos, marcad el extremo inferior de la nariz. Trazad unas graciosas cejas sobre los ojos y esbozad las orejas... preferiblemente una a cada lado de la cabeza.

Ahora empezaremos a dibujar de verdad. No hay trucos que simplifiquen esta labor. Tenéis que dibujar de verdad la nariz de la muchacha. En los primeros intentos, tendréis que conformaros con copiar tan bien como podáis este modelo que os ha hecho Johnny. Procurad que su base siempre sea algo más estrecha que uno de los ojos. Aseguraos de hacerla respingona. Determinad la anchura de la boca trazando líneas a partir del extremo superior del tabique nasal, siguiendo los contornos de la nariz. Prolongando las líneas de las mejillas por el área de la boca, podréis situar los labios superior e inferior.

Luego sólo tenéis que añadir el cabello y borrar las líneas que habéis empleado como guía. Insistimos en que las pestañas deben aparecer como una única masa. Los extremos exteriores de ambos ojos deben situarse algo más arriba que los interiores.

Naturalmente, no basta con saber dibujar bien la cabeza. Lo más difícil es darle vida y plasmar expresiones interesantes en la cara. Ahora mismo os explicaremos cómo hacerlo.

Todos los rostros que aparecen en estas páginas están construidos exactamente igual que el que habéis estudiado. Notad que John sabe alterar la expresión con sólo introducir pequeñas alteraciones en la boca, los ojos y las cejas. Cada una de las expresiones resultantes se explica por sí misma. Cada una de ellas es diferente. Vosotros también podréis dibujarlas, si las estudiáis con detenimiento y os atenéis a estas normas:

No compliquéis demasiado los rostros femeninos. Para marcar la expresión, no empleéis líneas extra en la frente, ni en torno a la boca o la nariz.

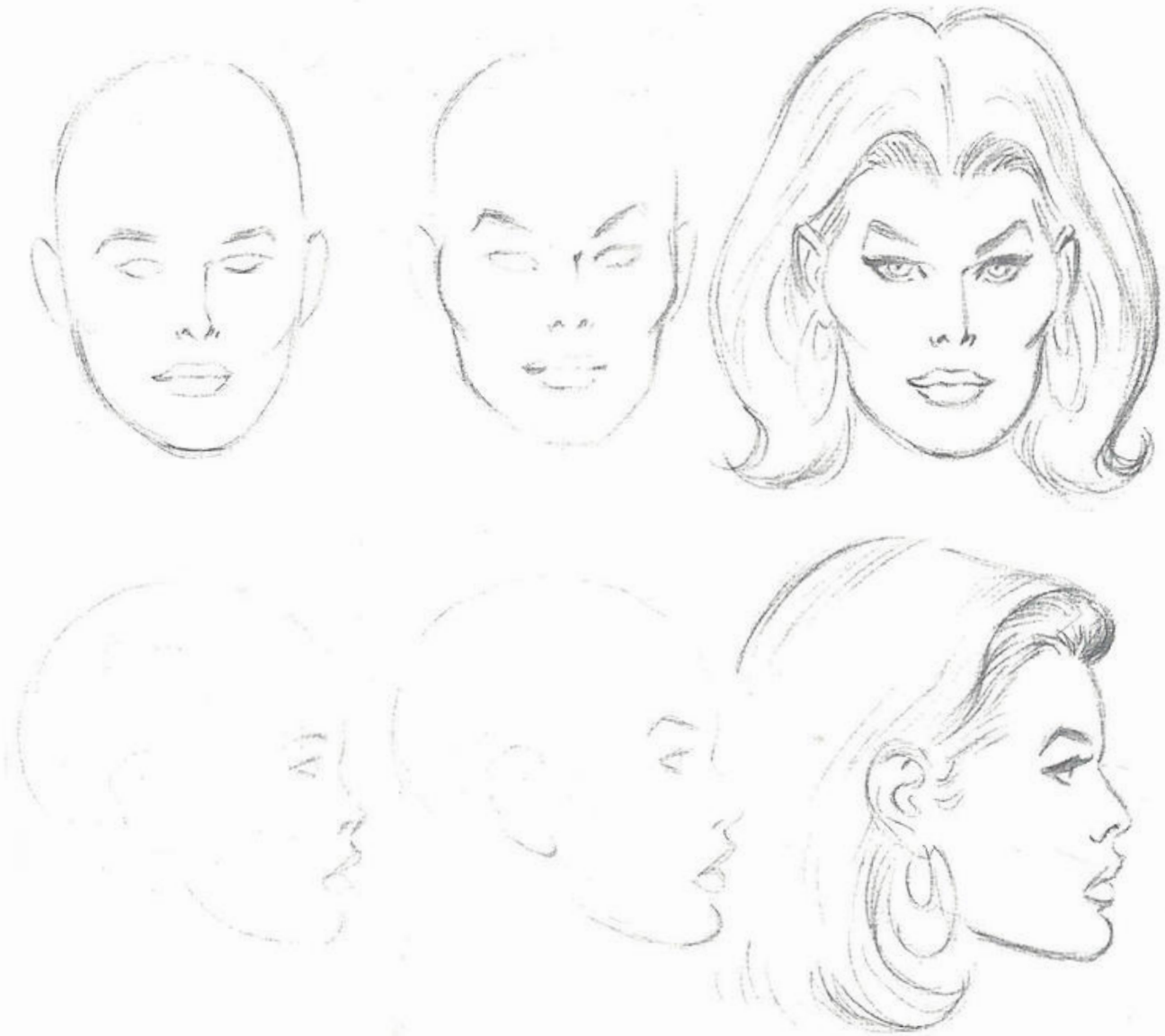
Insistimos en que no precisáis de muchas líneas para plasmar una expresión ni para modificarla. Que el dibujo aparezca siempre sencillo y claro.

Estudiad vuestro propio rostro. Practicad haciendo diversas expresiones y observando las formas que adopta vuestra cara. Muchos dibujantes son modelos de sí mismos... y para ello no necesitáis más que un espejo.

En lo tocante a las expresiones, se aplican prácticamente las mismas reglas a los rostros masculinos y a los femeninos. Así pues, estudiad atentamente este capítulo y aplicad las mismas fórmulas a los rostros masculinos que podáis dibujar.

No lo olvidéis nunca: una vez hayáis aprendido las normas básicas, siempre es divertido alterarlas y crear a vuestro antojo. Pero tenéis que conocer las reglas a la perfección antes de poder revisarlas.

Pero ¿y si introducimos alguna variación? ¿Y si queréis dibujar una mujer más elegante o tal vez algo mayor? A eso nos referíamos, precisamente. Primero hay que aprender las normas y luego divertirse introduciendo modificaciones. Aquí tenéis algunos ejemplos...



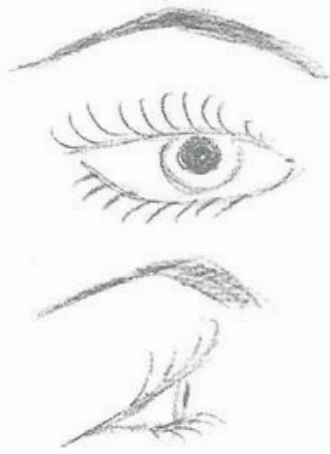
Supongamos que una de las historietas exige la presencia de una elegante villana. Pues bien, podemos dibujarla con la mandíbula más angulosa y hacerle las cejas más arqueadas. También podemos elevar los extremos exteriores de los ojos y ponerle la nariz más recta. ¿Veis la diferencia en la página anterior? Habréis dibujado una mujer de buen ver, que en lo básico aún sigue las normas que os hemos dado. Pero con unos pequeños cambios hemos logrado acercarla a un tipo diferente. Hemos hecho lo mismo con una figura en perfil, para que podáis verla de lado.

A propósito, esos grandes pendientes que ha esbozado John también contribuyen a darle una apariencia elegante. Las joyas, los vestidos, el peinado y todos los demás accesorios que pueda llevar una mujer (o un hombre) contribuyen a darle un aire determinado.

Ahora, si queréis una mujer algo mayor, basta con que redondeéis la mandíbula, añadáis una ligera papada y tracéis una línea curva debajo de cada uno de los ojos. Así parecerá más rolliza (y en consecuencia, más mayor). Como podéis ver, sus pendientes son más pequeños y convencionales, con lo que también se sugiere madurez.

Para asegurarnos de que no os olvidáis de nada, vamos a repetir los puntos más importantes... y de paso, veremos lo que ocurrirá si no los tenéis en cuenta.

Dibujad las pestañas como una única masa.
Inclinad hacia arriba el extremo exterior del ojo.



NO tratéis de dibujar pestañas separadas. NO dibujéis ojos demasiado alargados y estrechos.

El extremo exterior del ojo NO debe quedar demasiado bajo.
NO debéis dar a las cejas la forma de una única curva.

Dibujad la nariz algo respingona; las fosas nasales deben ser pequeñas.

NO hagáis la nariz demasiado respingona; NO dibujéis fosas nasales demasiado anchas.

NO dibujéis irregularidades en el tabique nasal (trazad siempre una única línea lisa).

La punta de la nariz NO debe quedar demasiado baja.

Dadle una forma agradable a la boca.

NO tratéis de dibujar labios muy arqueados.

NO dibujéis labios con formas angulosas.

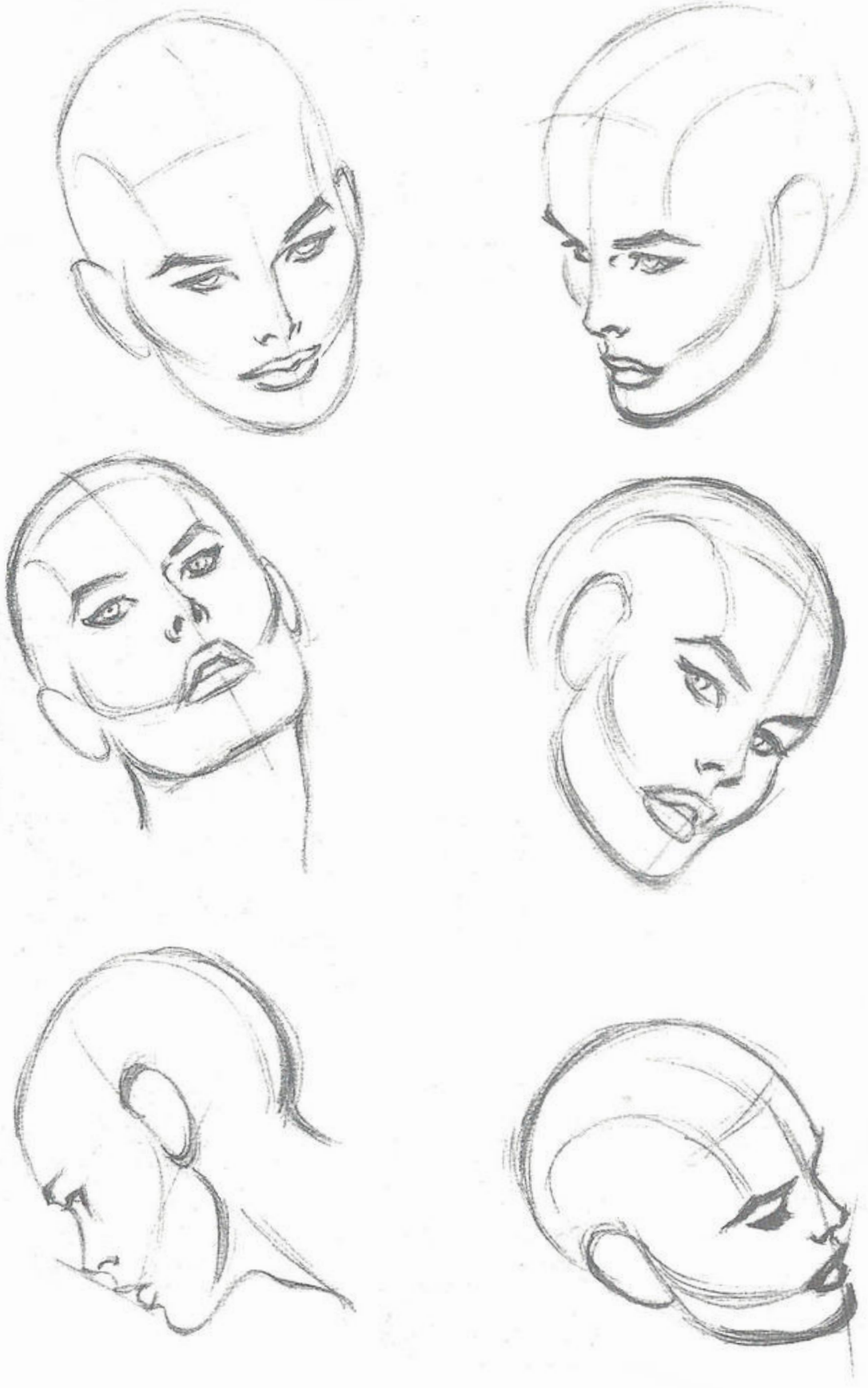
El labio superior siempre debe sobresalir más que el inferior.

El labio superior NO debe sobresalir demasiado. Tampoco debéis dibujarlo excesivamente delgado. NO le hagáis la barbilla demasiado pequeña.

NO le dibujéis unos labios demasiado gruesos. El labio inferior NO debe sobresalir demasiado. El mentón NO debe sobresalir en exceso.

En la p. 106 podéis contemplar una serie de hermosas cabezas de muchacha representadas en posiciones diversas para demostraros que la belleza se preserva a pesar de las variaciones de ángulo. Fijaos en que la nariz siempre aparece algo respingona, independientemente de la posición de la cabeza.

En la p. 107 hemos reunido varias cabezas de mujer, dibujadas por artistas diversos, para que podáis familiarizaros con diferentes estilos y técnicas.



¡DISCULPADME, MI SEÑOR! ¡ME ATRAJERON A LA NAVE INSIGNIA... HACIÉNDOME CREER QUE ESTABAIS ALLÍ!
MAS, OS LO RUEGO... NO TEMÁIS POR MI SEGURIDAD...
¡HACED... LO QUE DEBÁIS HACER!

CAPÍTULO
NUEVE

¡LA COMPOSICIÓN!

¡O cómo poner juntos todos los dibujos!

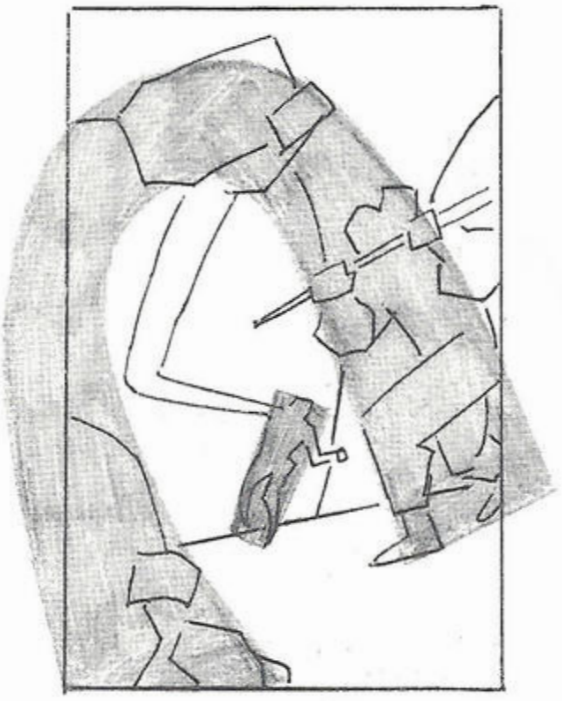
- Llamadlo composición, disposición o diseño... en cualquier caso, os enfrentáis a una tarea de capital importancia: tenéis que estructurar la viñeta de tal manera que resulte agradable a la vista y transmita su mensaje de forma clara e interesante. Hay una regla que jamás debéis olvidar: cuanto más sencillo sea el diseño de la viñeta, más fácil le será al lector comprenderla y disfrutarla. Que la composición sea emocionante, sorprendente, impactante... pero siempre sencilla.

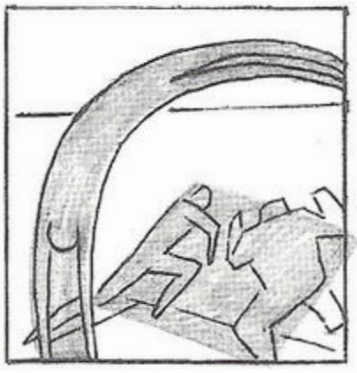
- Estudiad la p. 111. Junto a tres típicas viñetas de Marvel, añadimos diagramas de sombras que revelan el sencillo diseño a partir del que han sido compuestas.

- Observad que los elementos más importantes de las respectivas viñetas se hallan en las áreas marcadas con sombras. Aunque estas áreas os parezcan una mera mancha sin sentido alguno, en realidad unifican virtualmente diversos elementos de la viñeta. Los elementos importantes no están dispersos, sino agrupados. El dibujante tiene que determinar esas «áreas sombreadas», más importantes, a medida que dibuja. Nunca se marcan primero para distribuir luego las figuras en su interior. El dibujante las va delimitando en su mente a medida que traza el primer bosquejo. Puede ocurrir que, una vez terminada la viñeta, muchos de sus elementos más importantes queden fuera de esas áreas. Entonces, el dibujante tiene que introducir cambios hasta reunirlo todo en masas compactas y agradables a la vista.

- Una vez vuestros ojos hayan aprendido a hallar las «áreas sombreadas», sabréis reconocerlas fácilmente aun en los dibujos más complejos. Podéis pasar la siguiente página y estudiar algunos ejemplos adicionales, sin olvidar nunca que no existen dos formas exactamente idénticas...

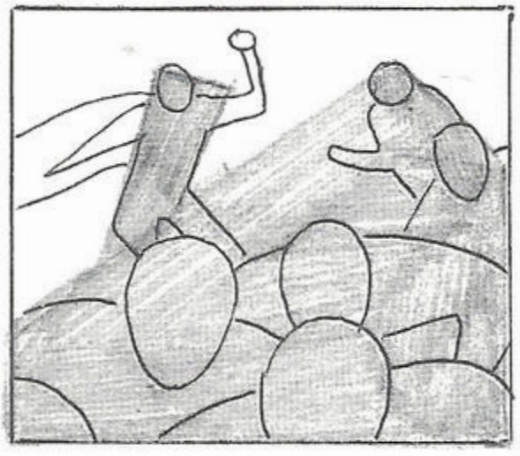
¡QUÉ LISTO ERES, RICHARDS... GOLPEAS EN DIRECCIÓN A MI VOZ!
PERO ESTÁS FUERA DE TU ELEMENTO...
¡YO, EN CAMBIO, SOY EXPERTO EN ESTE TIPO DE LUCHA!



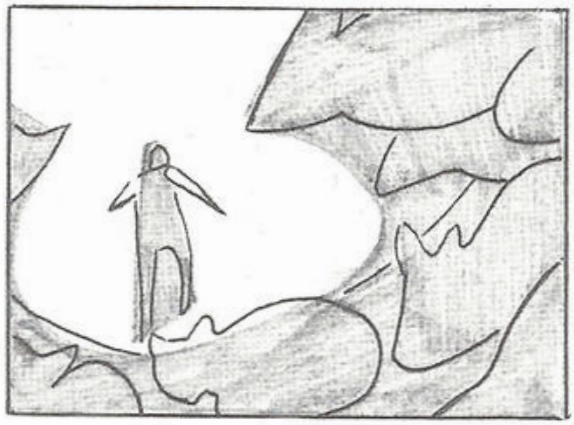


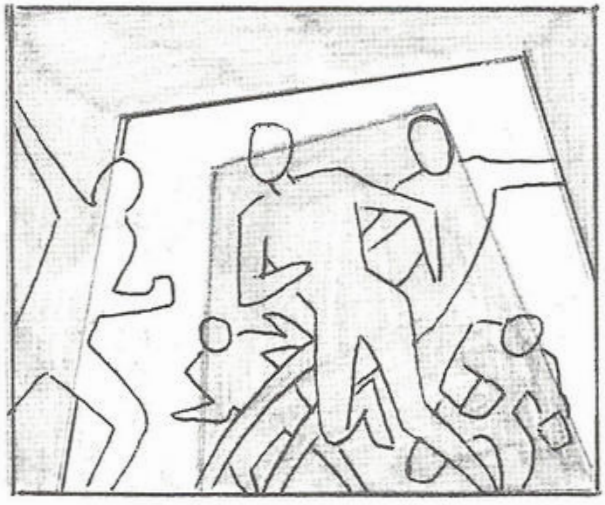
¡TEN CUIDADO, BEN! ¡ES MÁS RÁPIDO DE LO QUE PIENSAS!
¿ÉL? ¿SE ME VA A ESCAPAR?
¡NO SE NOS DEBE ESCAPAR!
AH... ¡ANDA YA!

¡NO OS QUEDÉIS AHÍ BOQUIABIERTOS, ESTÚPIDOS NECIOS!
¡A POR ELLOS... ANTES DE QUE SEA TARDE!



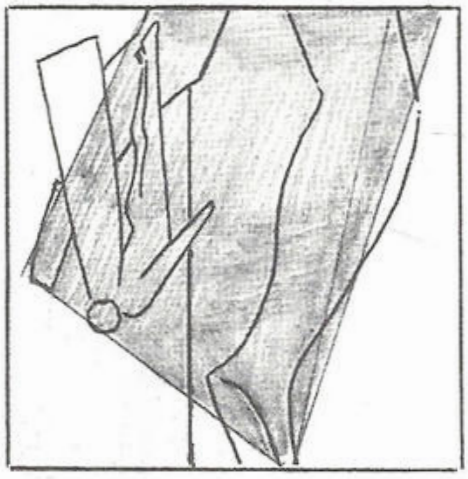
¿QUÉ QUERÍA DECIR CON... EH...?
¿ESE RUIDO...? SANTO DIOS... RATAS... HA HECHO VENIR RATAS...
...PARA QUE ME PERSIGAN



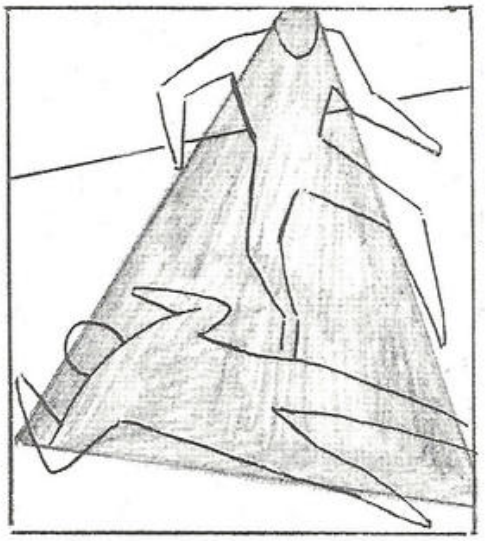


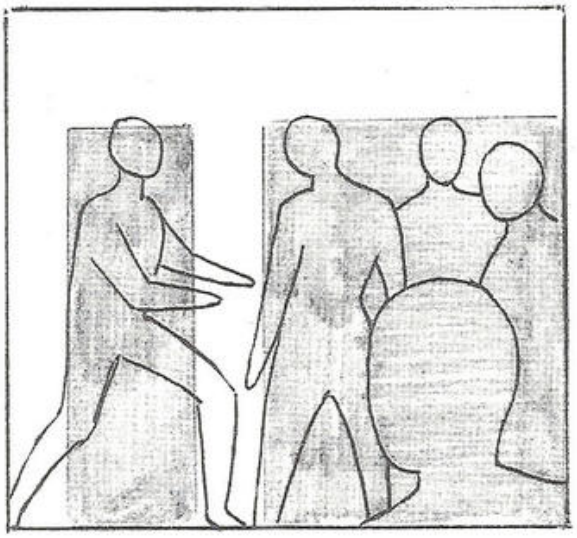
¡SOLTADME, RESPIRADORES DE AIRE!
¡TAL VEZ NO SEA MALA IDEA!
¡PARECE QUE TENEMOS UN ENEMIGO COMÚN!

¡SÓLO HAY UNA POSIBILIDAD... SÓLO UNA!
¡SI DESCIENDO HASTA LA CALLE... Y DISPERSO A ESE ATÓNITO GENTÍO...!



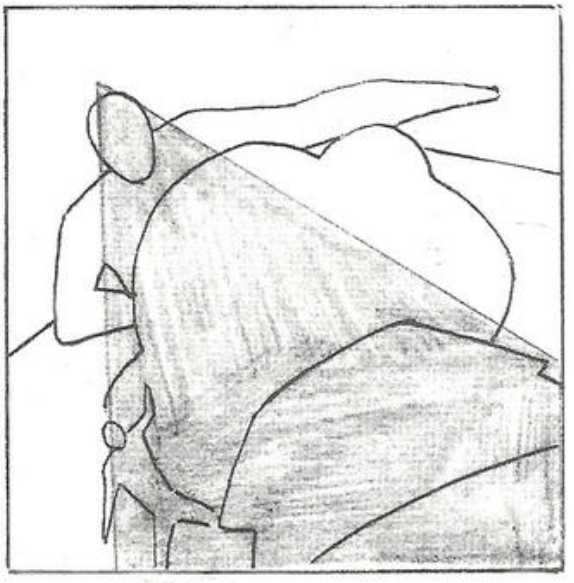
Y POR ESAS MARCAS DE SU CUELLO...
¡...PARECE QUE ALGO LE QUEMÓ!



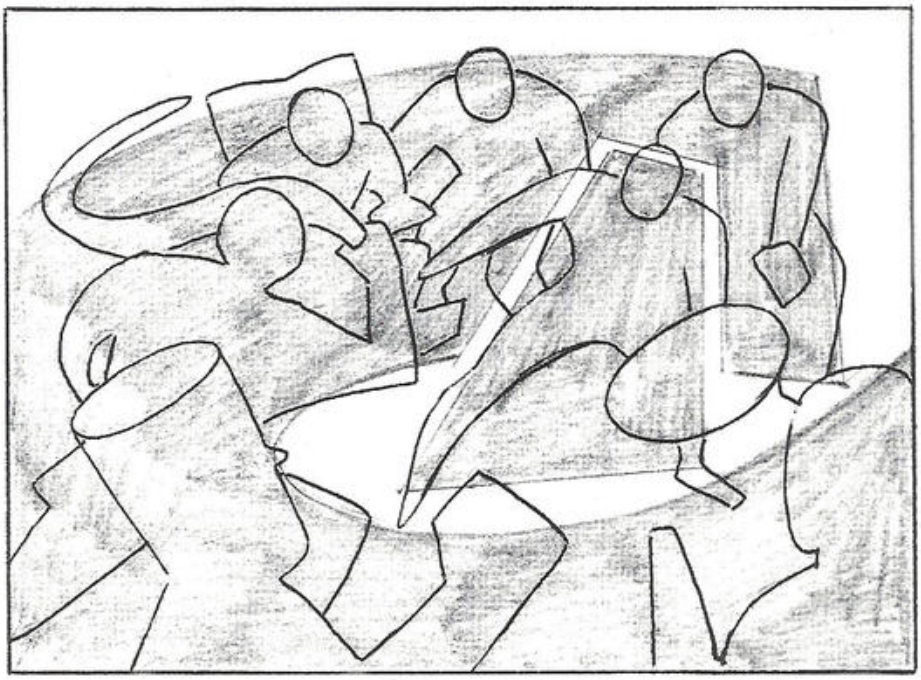


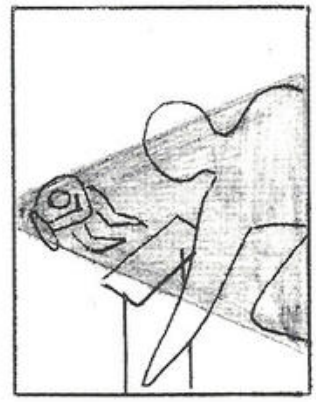
¡DEJADME PELEAR A VUESTRO LADO!
¡HAZ LO QUE QUIERAS, MAGNETO!

PRESUMES MUCHO, IMPOSTOR, PERO TE...
¡AARRHH!
PHOOM!
12

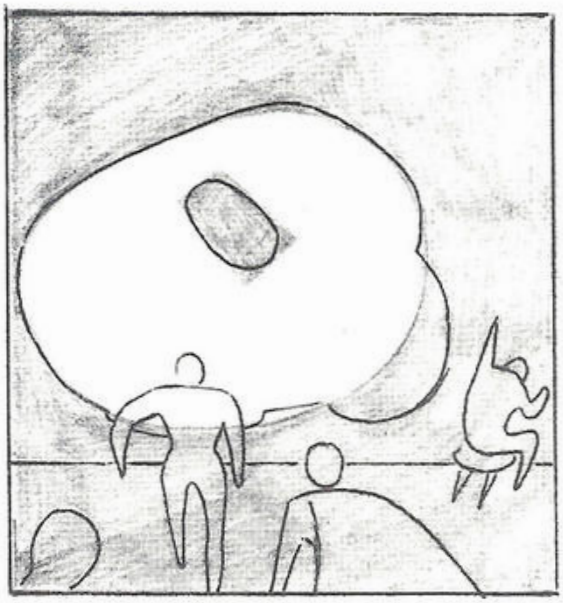


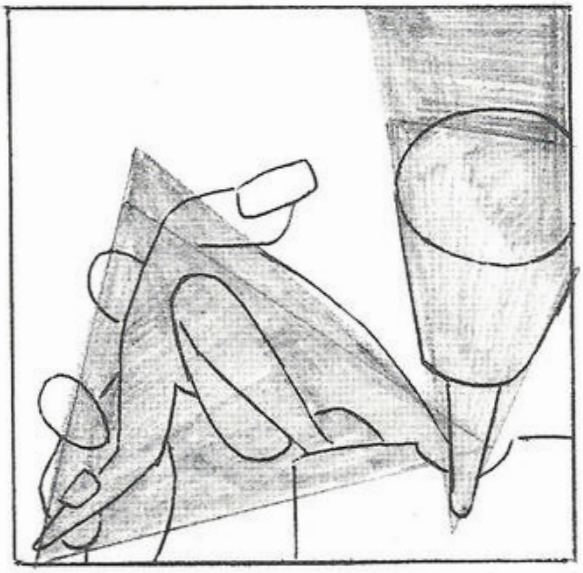
CLARO QUE SÍ. ¡TE ESTOY ROMPIENDO TU JUGUETE!
¡CRETINO! ¡ESTÁS DESTROZANDO MI ÚLTIMA ESPERANZA!
BLANG!





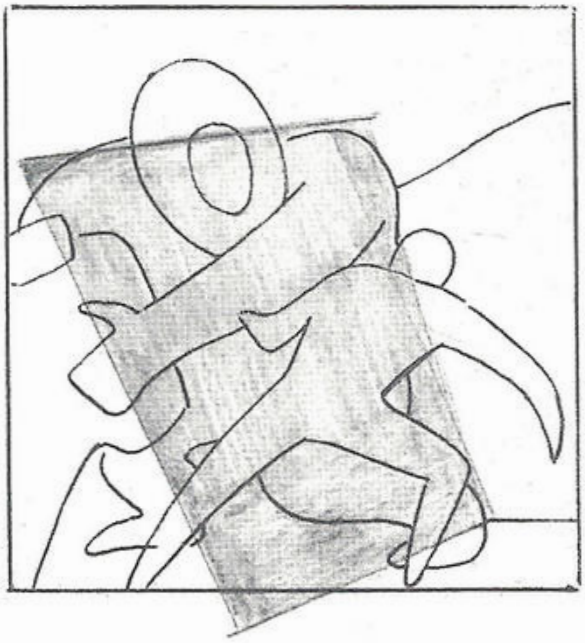
¡ALLÍ, SEÑOR, EN LA PANTALLA! ¡VEDLO VOS MISMO!
¡RECONOZCO ESE MODELO! ¡APENAS TIENE CAPACIDAD DESTRUCTIVA... SÓLO LO ENVÍAN COMO ADVERTENCIA!
¡PERO NAMOR NO TIENE POR QUÉ SABERLO!





¡NO, NECIO! ¡NO DISPARES ESO... NO!
PERO, SEÑOR... ¿NO ES EL ENEMIGO?
VROOM!

¡TU MANO... ARDE!
¡Y TÚ ERES UN YETI PARLANTE! ¿Y QUÉ?



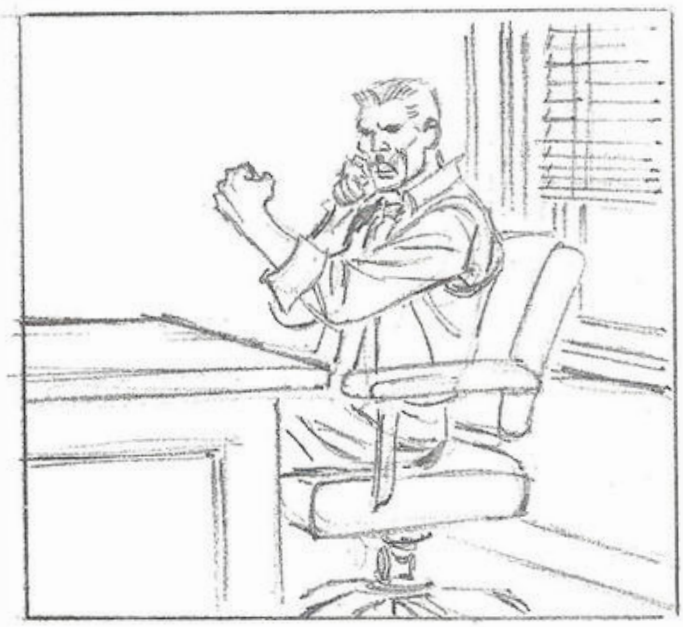
Otro elemento de importancia capital es el llamado «ángulo de cámara». Podéis representar cada escena desde el ángulo que mejor os parezca: mirarla de frente o inclinar la «cámara» (los ojos del observador) hacia arriba, hacia abajo, de lado, o como queráis, del mismo modo que un director de cine puede filmar desde el ángulo que más le guste.

Como ya podéis suponer, algunos ángulos de cámara son más impactantes y tienen mayor interés que otros. Tenéis que saber encontrar el ángulo de cámara que os permita sacar mayor partido de la escena que queréis representar, y luego desarrollarlo para el lector.

Aquí tenéis tres ejemplos de escenas captadas con ángulos de cámara distintos. Examinémoslas.

El Dr. Extraño entra en una habitación. Lo representamos con un ángulo de cámara sencillo y obvio, en absoluto impactante.

La situación es idéntica pero, al modificar el ángulo de cámara, la escena adquiere cierto tono dramático y perentorio.



J. Jonah Jameson le grita a Peter Parker por teléfono. El dibujo está bien. Nada especial.

Cambiamos el ángulo de cámara. ¡Ahora sí que parece enfadado de verdad con el pobre Petey!

El Dr. Muerte, tan desagradable como siempre. Un dibujo correcto... nada más.

Modificamos el ángulo de cámara y tenemos un nuevo Dr. Muerte... ¡Más terrorífico, más amenazador, con una mejor composición!

- Juguemos a un juego. Imaginémonos una situación típica en un cómic de Marvel –por ejemplo, algo que pudiera ocurrir en un episodio de LOS VENGADORES– y dibujémoslo de dos formas distintas. La primera serie de viñetas será buena, tan buena como pudiera hacerla cualquier editorial de cómics. La segunda serie de dibujos seguirá las normas del poderoso estilo Marvel. Nos divertiremos al comparar ambas versiones y estudiar sus diferencias.

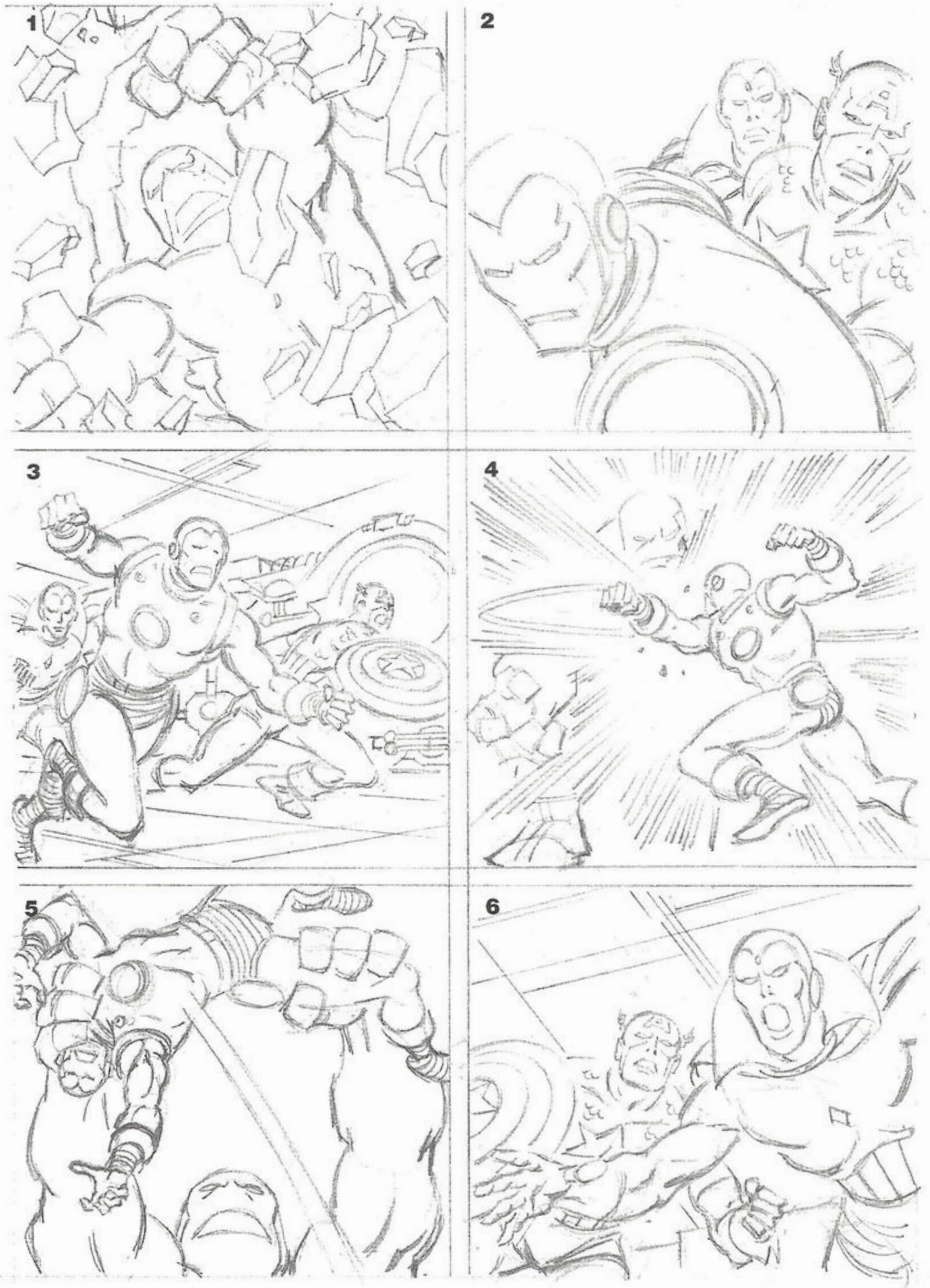
- En la p. 119 os presentamos la *primera* versión... la que podría aparecer en un típico cómic. Echadle una atenta mirada.

- Al principio de la página, una especie de monstruo chiflado abre un boquete en la pared de la base de Los Vengadores. La viñeta 2 muestra la reacción de tres de nuestros héroes. En la viñeta 3, el Capi, Iron Man y la Visión se abalanzan a pelear con el intruso. En la viñeta 4, Cabeza de Lata golpea al malvado monstruo. En la viñeta 5, el monstruo ha agarrado y levantado a Iron Man y está a punto de mutilarlo irremediablemente. Y por fin, en la viñeta 6 el Capi y la Visión meditan su siguiente movimiento. ¿Habéis podido seguir la trama? ¡Bien!

- Los dibujos narran bien la historia. Está claro lo que se explica y los personajes son reconocibles. Pero carecen de porte heroico, de impacto, de emoción. La mayoría de las composiciones de viñeta son demasiado verticales (construidas de arriba abajo). Las figuras de los héroes son algo rígidas y carecen de fuerza y dinamismo. Muchas de las viñetas tienen demasiados elementos situados muy cerca del centro.

- Bueno, podríamos seguir hablando durante horas y horas. ¡Pero es más sencillo que os mostremos directamente cómo se trabaja en Marvel!

1
2
3
4
5
6


1
2
3
4
5
6

- ¡Esto está mucho mejor! Observad la viñeta 1... Fijaos en el primer plano del monstruo. Ahora tiene *verdadero aspecto* de monstruo. Nos parece peligroso, amenazador, superfuerte y mortífero. Y de paso no tenemos que ver a los tres héroes quietos en un extremo de la viñeta, como si estuvieran despistados. En la viñeta 2, aunque la acción no haya empezado todavía, experimentamos una sensación de movimiento a causa de la disposición de las figuras, con Iron Man al frente seguido por los demás. La composición no es tan sencilla y plana como su equivalente de la página anterior. ¡Y qué os podemos decir de la viñeta 3! ¡He ahí la acción, el dramatismo, la sensación de poder generada por nuestros héroes! Comparadla con su equivalente de la página anterior. No hay nada más que decir. En la viñeta 4, cómo no, Iron Man aporrea al simpático monstruo tal como debe hacerlo un héroe: ¡con decisión! ¡No parece que esté tomando parte en un ballet, como en la página anterior! En la viñeta 5, Iron Man parece mucho menos rígido; parece que en verdad esté luchando por liberarse... ¡y da la impresión de que quizá su poder le baste para lograrlo! Por fin, en la viñeta 6, los dos Vengadores están dibujados con mucha mayor elegancia, y el ángulo inclinado presta emoción y dramatismo al dibujo.

- También habréis notado que los elementos de estas segundas viñetas no están tan centrados como en las primeras. Así mejoran el movimiento y la composición. Notad asimismo que el tamaño de las figuras es más variado. En general, toda viñeta resulta más interesante cuando las figuras humanas están representadas a tamaños distintos. Una sucesión de figuras del mismo tamaño aburre al lector.

- Ahora os presentamos otras dos páginas del mismo tipo. Tratad de discernir vosotros mismos por qué la segunda versión es infinitamente mejor que la primera. Podemos daros algunas pistas: perspectivas más interesantes y variadas, mayor variedad en el tamaño de las figuras, menor insistencia en situar los diversos elementos en el centro de la viñeta. Tratad de encontrar otros aspectos en los que la segunda versión supere a la primera. Así, vuestros ojos irán aprendiendo a distinguir una viñeta bien compuesta de otra excelente.

CAPÍTULO
DIEZ

¡DIBUJA TU PROPIA PÁGINA DE CÓMIC!

¡Nosotros podemos hacerlo...
así que tú también podrás!

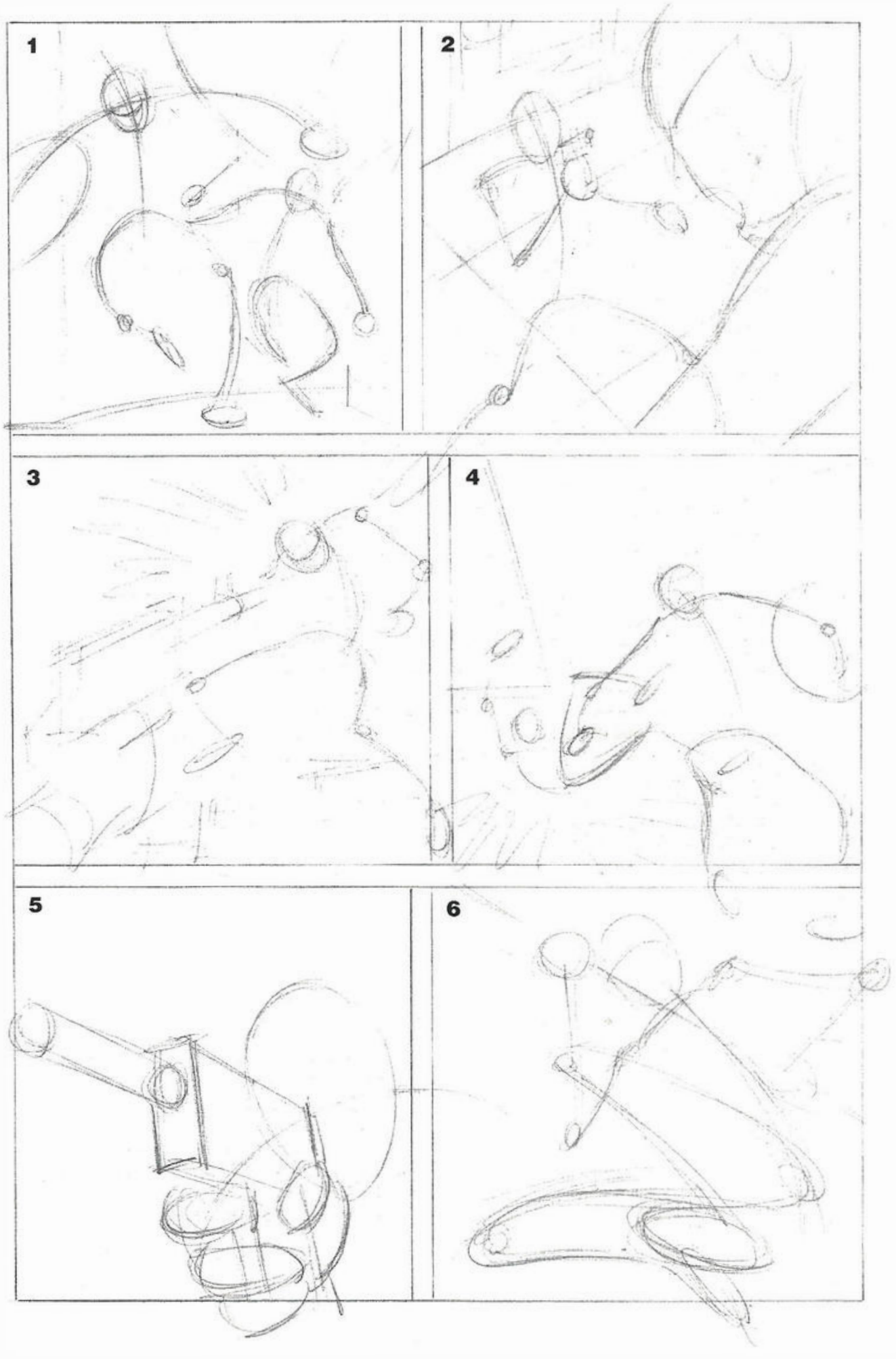
¡Por lo que sabemos, ésta es la primera vez que revelamos nuestra técnica a los que moran fuera de los afortunados palacios de Marvel! En las próximas páginas vamos a mostraros, paso a paso, cómo se dibuja una página de cómic.

De hecho, la página que vais a estudiar fue dibujada originalmente para una historieta titulada CAPITÁN BRETAÑA, editada por Marvel Cómics para su distribución y venta en Gran Bretaña. El dibujante no recibía el guión completo con los diálogos incluidos, sino tan sólo un argumento. Además, no vamos a decir nada acerca de los bocadillos y textos de apoyo, sino que sólo veremos cómo se dibujan las viñetas siguiendo el argumento mencionado.

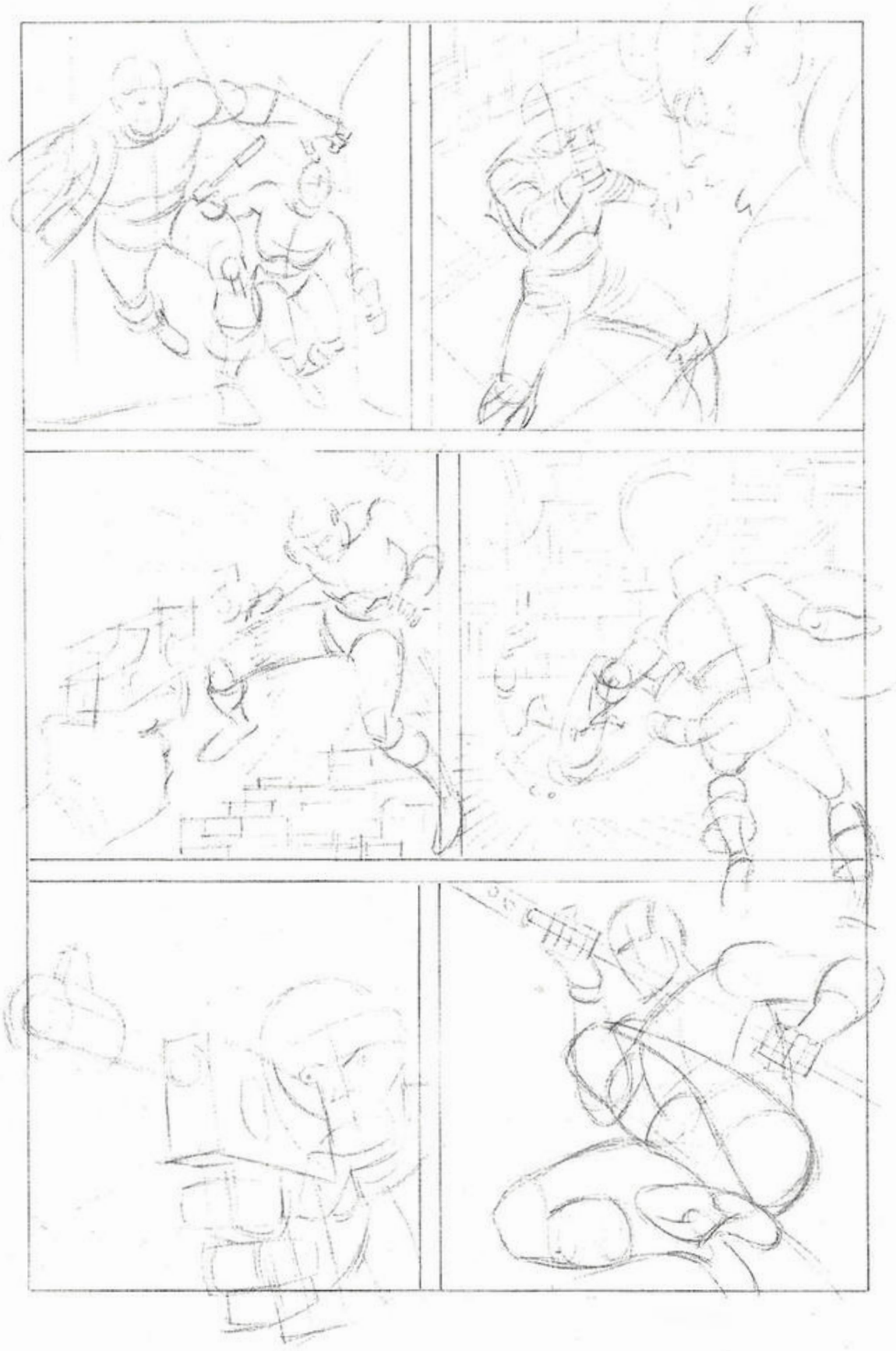
Esto es lo que había que dibujar: en la viñeta 1, el Capitán América, seguido por el Capitán Bretaña, corre por un pasillo en misión de rescate. En la viñeta 2, el villano Cráneo Rojo apunta con un arma a su enemigo, Nick Furia, quien flota sobre él sostenido por dos jets adosados a la espalda de su uniforme. Furia se sorprende al oír que el Capitán América le llama. ¡En la viñeta 3, Cráneo dispara a quemarropa contra el pobre Furia! En la viñeta 4, Furia cae al suelo y el Capi se abalanza a socorrerle. En la viñeta 5, Cráneo se dispone a acabar con el Vengador de barras y estrellas. Y terminamos con la viñeta 6, en la que el Capitán Bretaña, con su maravilloso bastón blindado, se lanza al rescate.

Aunque ya habéis visto el resultado final de este trabajo en la p. 124, ahora lo importante es que entendáis cómo se llevó a término. Pero antes de pasar página, debéis recordar que la composición básica de cada una de las viñetas tiene que estar resuelta antes de empezar con el dibujo de los elementos accesorios. Asimismo, tenéis que dibujar enteras cada una de las figuras humanas que aparecen en las viñetas, aun cuando no queráis mostrarlas así en el dibujo terminado.

Esto es sólo el primer boceto, destinado a mostrar la composición de cada viñeta y la acción. Sirve para situar a los personajes. Básicamente, consiste en una serie de monigotes articulados, con los que el dibujante se hace una idea del aspecto que debe tener la página y de la acción que ha de desarrollar de una viñeta a otra.


1
2
3
4
5
6

En esta fase de su trabajo, el dibujante empieza a construir los personajes valiéndose de las esferas, cubos y cilindros que hemos estudiado antes. Observad que ha dibujado las figuras enteras cada vez que ha sido necesario. Y que el monigote articulado original se ha convertido en la línea central del dibujo acabado.



Ya hemos llegado al trabajo de «dar forma» del que habíamos hablado en el Capítulo Cinco. Como podéis ver, no es difícil pasar de las esferas, cubos y cilindros a la figura completa... ¡al menos no es muy difícil si ya sabéis dibujar la cara, el cuerpo y todos los otros elementos que os hemos ido explicando tan brillantemente!

¡Bien! ¡Después del gran trabajo que habéis realizado, probemos con otro!

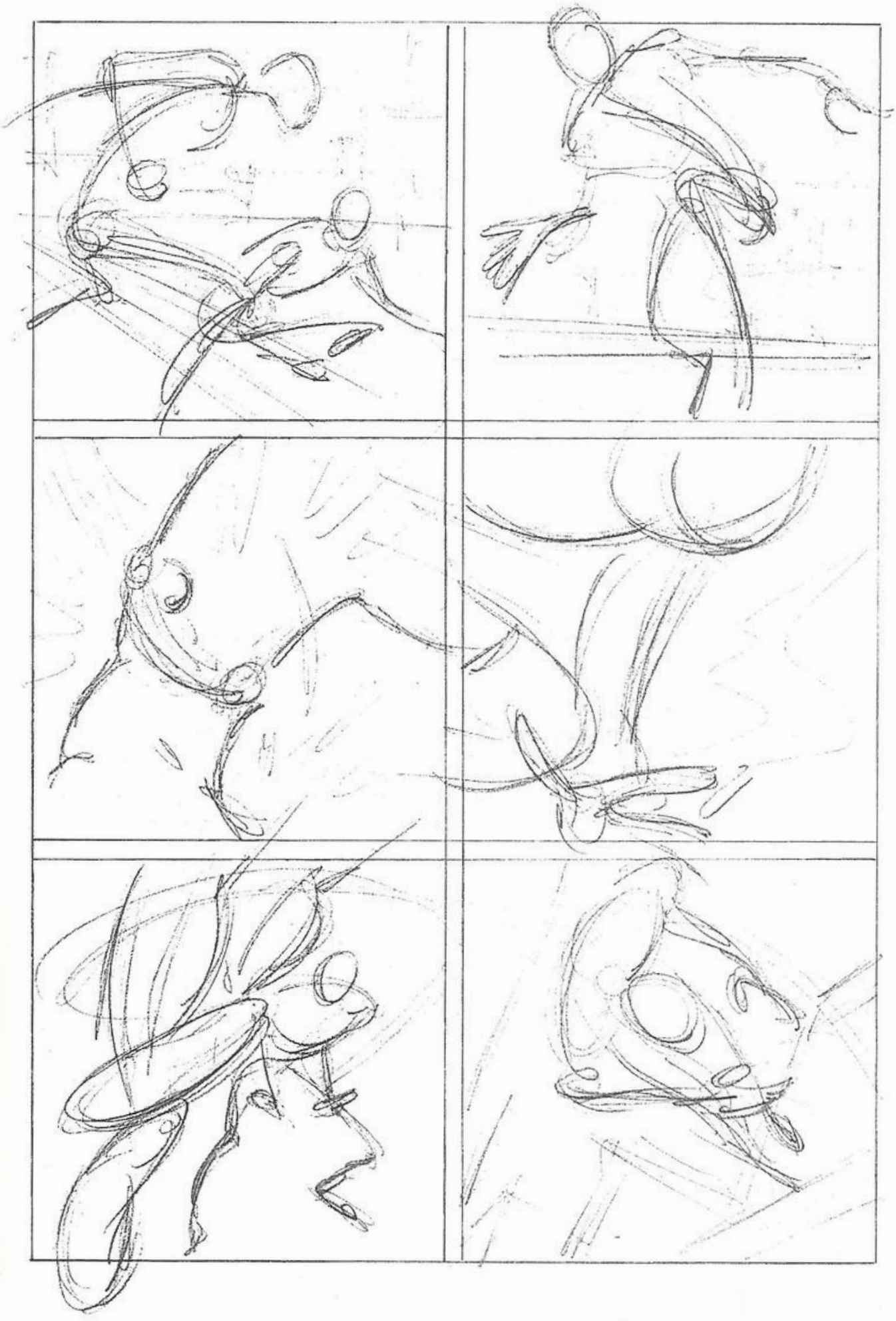
Esta vez vais a dibujar vuestra propia página –siguiendo las mismas etapas que os hemos indicado–, y lo haréis antes de mirar las siguientes. Así podréis comparar vuestro propio trabajo con el nuestro. ¡Siempre existe la posibilidad de que el vuestro sea mejor!

Debéis seguir este argumento:

Spiderman, que ha salido a vengarse de Estela Plateada, lo encuentra en lo alto de un tejado. Estela advierte a vuestro amigable vecino Spiderman de que no se acerque. Para demostrarle a Spidey que está hablando en serio, el bueno de Estela le arroja un rayo. Spidey pierde pie pero decide contraatacar. Al instante, arroja sus redes contra Estela y lo captura por los tobillos. Finalmente Estela, envuelto en la red de Spidey, pierde el equilibrio y cae del tejado.

Esta escena ha sido descrita de tal manera que cada una de las frases se corresponde con una viñeta. Así pues, tiene que haber seis viñetas.

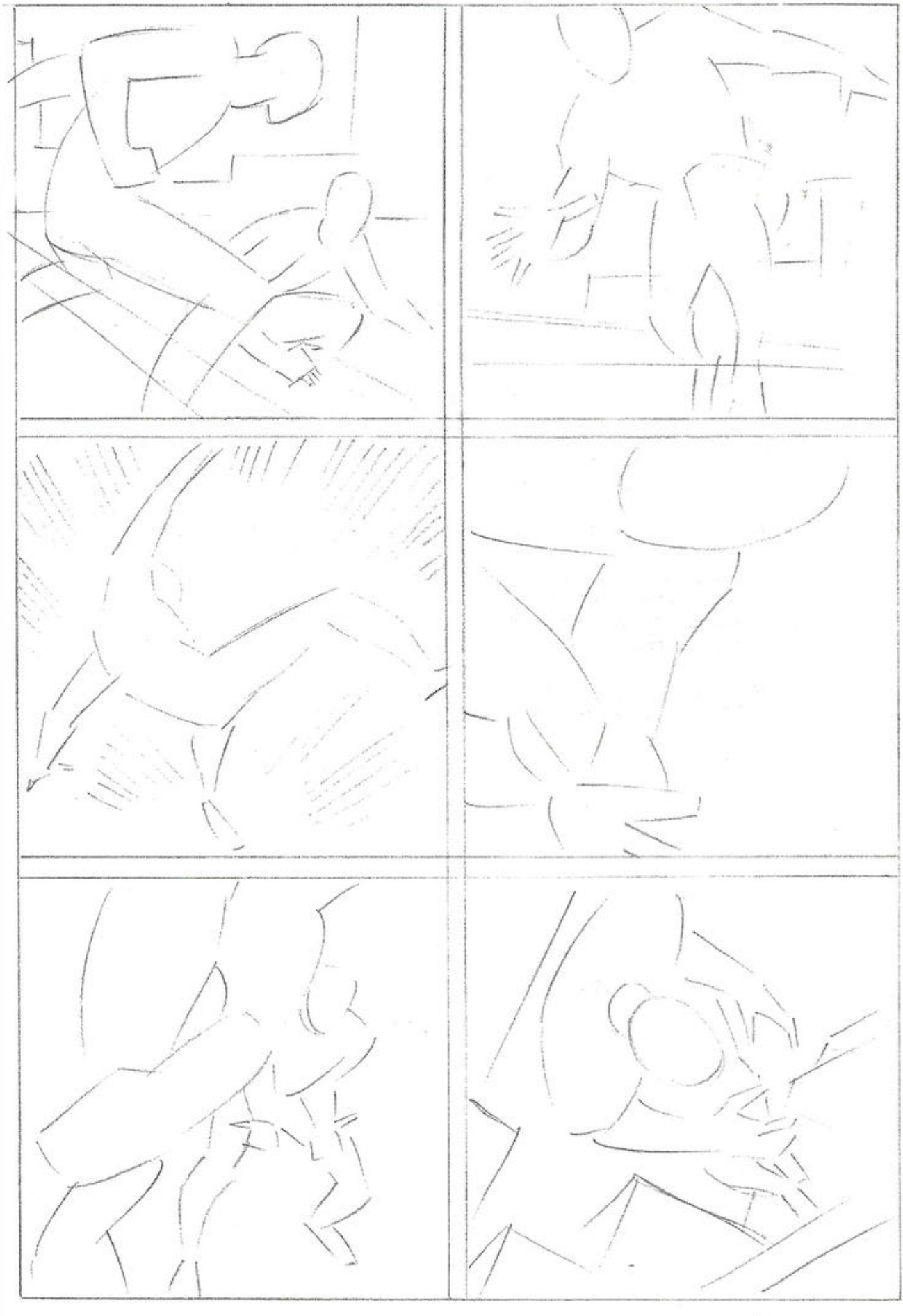
Podéis empezar ya. Dibujad la página tan bien como sepáis, siguiendo el argumento que os hemos indicado, y luego comparadla con nuestra versión. Recordad que primero tenéis que hacer los monigotes; luego las esferas, cubos y cilindros; y finalmente la forma completa. Podéis ir comparando cada una de las fases de vuestro trabajo con el modelo que os ofrecemos. ¡Y disfrutad!

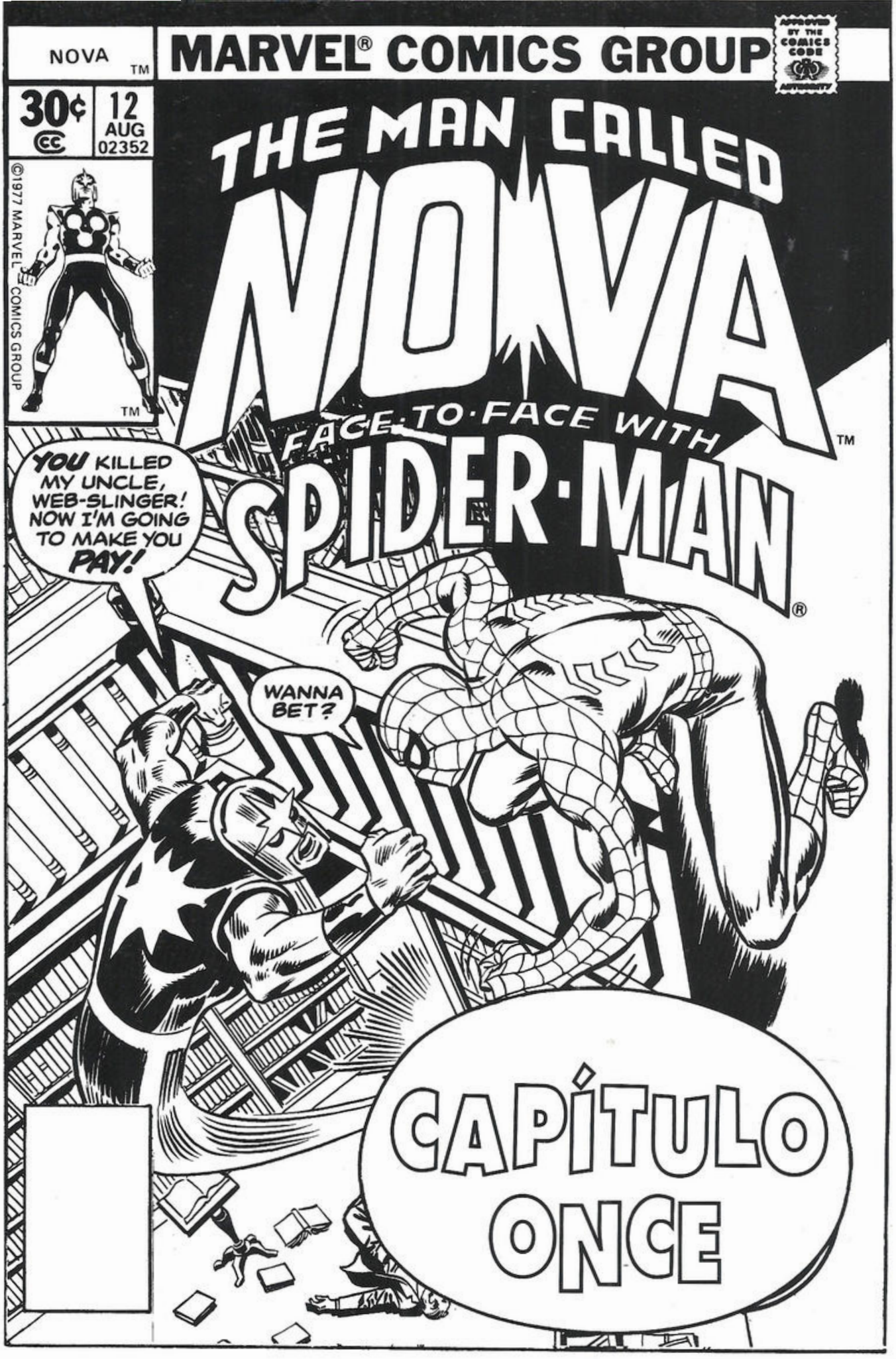


- ¿Qué tal os ha salido? ¿Mejor de lo que esperabais? Si es así, os felicitamos. Si no, no os preocupéis. Intentadlo de nuevo creando vuestros propios argumentos. La mayoría de los profesionales del cómic tuvieron que empezar así, creando y dibujando sus propias historietas y luego presentándolas en alguna editorial.

- Pero ahora, antes de pasar al capítulo siguiente, concedeos un minuto para repasar la «composición» de las viñetas que habéis estado estudiando. Recordad que la composición es tan importante como el dibujo básico. De hecho, forma parte de él. Aprended a reconocer los esquemas sobre los que se compone toda viñeta que veáis y especialmente toda aquella que tratéis de dibujar.

- Bueno, nuestra pequeña recapitulación ha terminado. Y ahora os preparamos una nueva sorpresa...




NOVA TM
MARVEL® COMICS GROUP
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
30¢ CC
12 AUG 02352
©1977 MARVEL COMICS GROUP
TM
THE MAN CALLED NOVA™
FACE-TO-FACE WITH SPIDER-MAN®
YOU KILLED MY UNCLE, WEB-SLINGER! NOW I'M GOING TO MAKE YOU PAY!
WANNA BET?
CAPÍTULO ONCE

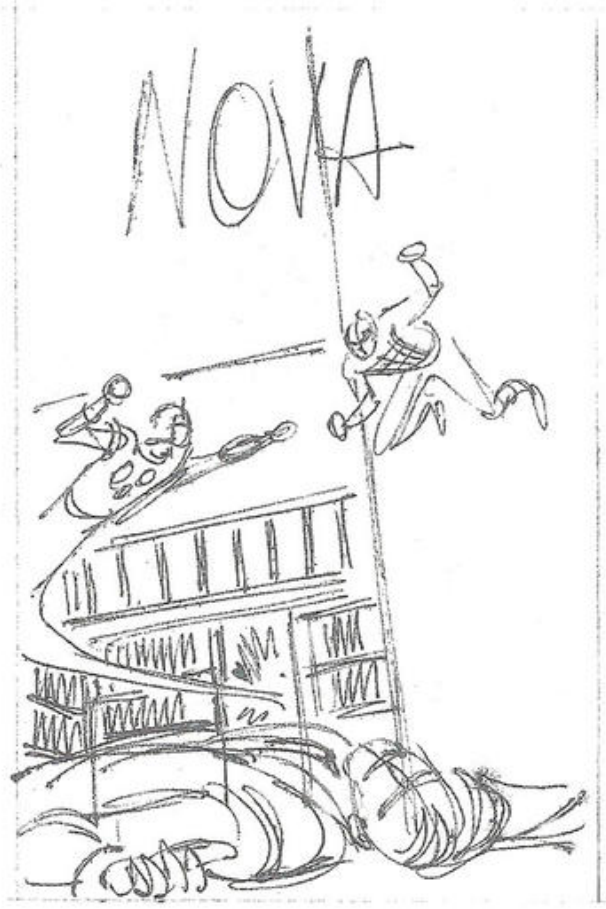
¡LA CUBIERTA DEL CÓMIC!

¡Es imprescindible para saber de qué historieta se trata!

Como ya debéis de suponer, la cubierta es la página más importante de todo cómic. Si es capaz de captar vuestra atención y vuestro interés, tal vez compraréis la revista. Si no lo logra, se habrá perdido una venta.

En consecuencia, hay que invertir más reflexión y esfuerzos en la cubierta que en cualquier otra página. Habitualmente, el director de la colección discute el contenido de la cubierta con el dibujante. Si hay tiempo suficiente, el dibujante prepara una serie de bocetos que presenta al director, y ambos los comentan hasta decidir en cuál de ellos se basará la versión definitiva. En esta página y en la siguiente, os ofrecemos la serie de bocetos que se realizaron para la cubierta con que se abría este capítulo.

Se nos ha ocurrido que tal vez sintáis curiosidad por los comentarios y críticas que pueden hacerse a la serie de bocetos presentada por el dibujante. Así pues, también los hemos transcrito:



1

2

1. Las figuras de Nova y de Spiderman son demasiado pequeñas. No tienen suficiente gancho.

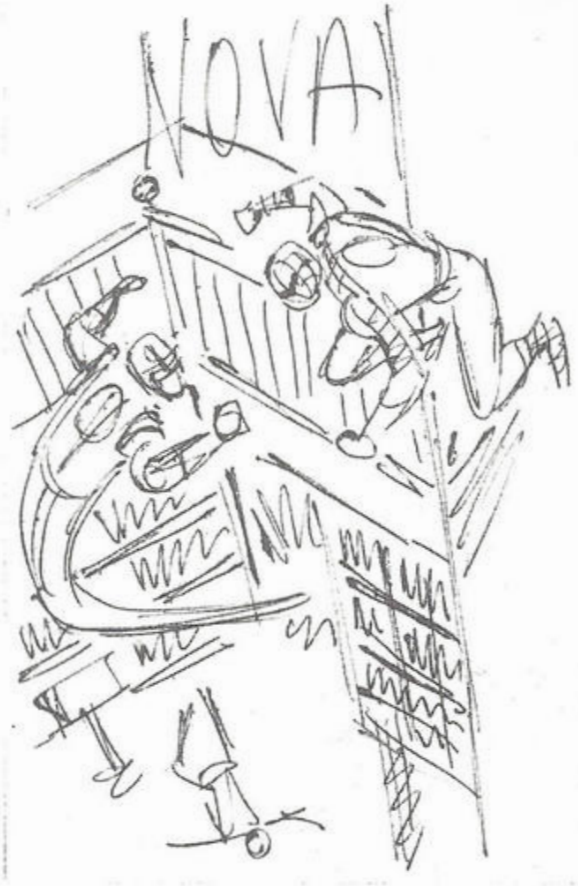
2. No está mal, pero Nova es el protagonista de la revista y el director no quiere que sólo se le vea la espalda.

3. Se desperdicia demasiado espacio en la parte derecha de la cubierta. Además, aunque Spiderman sólo sea la estrella invitada también querríamos verlo mejor.

4. Éste es el boceto que finalmente se seleccionó. Podemos ver bien a ambos, Nova y Spidey, los cuales aparecen mucho más grandes que en el boceto 1. Además, la perspectiva es más interesante porque los ojos del lector observan a los dos héroes desde lo alto.

Tenéis que recordar algo: en estos juicios influye mucho la opinión personal. De hecho, el boceto n.° 2 es muy interesante, aun cuando no podamos ver a Nova con claridad, y el n.° 3 tiene un fuerte impacto porque las figuras son aún más grandes que en el n.° 4. A diferencia de lo que ocurre con las Matemáticas, no podemos contar con opiniones seguras al ciento por ciento. Sólo tratamos de exponeros nuestra manera de pensar para ayudaros a formular vuestras propias decisiones y opiniones.

3



4

A causa de la importancia de la cubierta, que podemos considerar como un anuncio a todo color del contenido de la revista, todos los elementos de su ilustración tienen que cuidarse al máximo. He aquí algunas de las normas que el dibujante jamás debe olvidar:

Dejar siempre suficiente espacio en la parte superior de la ilustración para que pueda añadirse el logo (título de la revista).

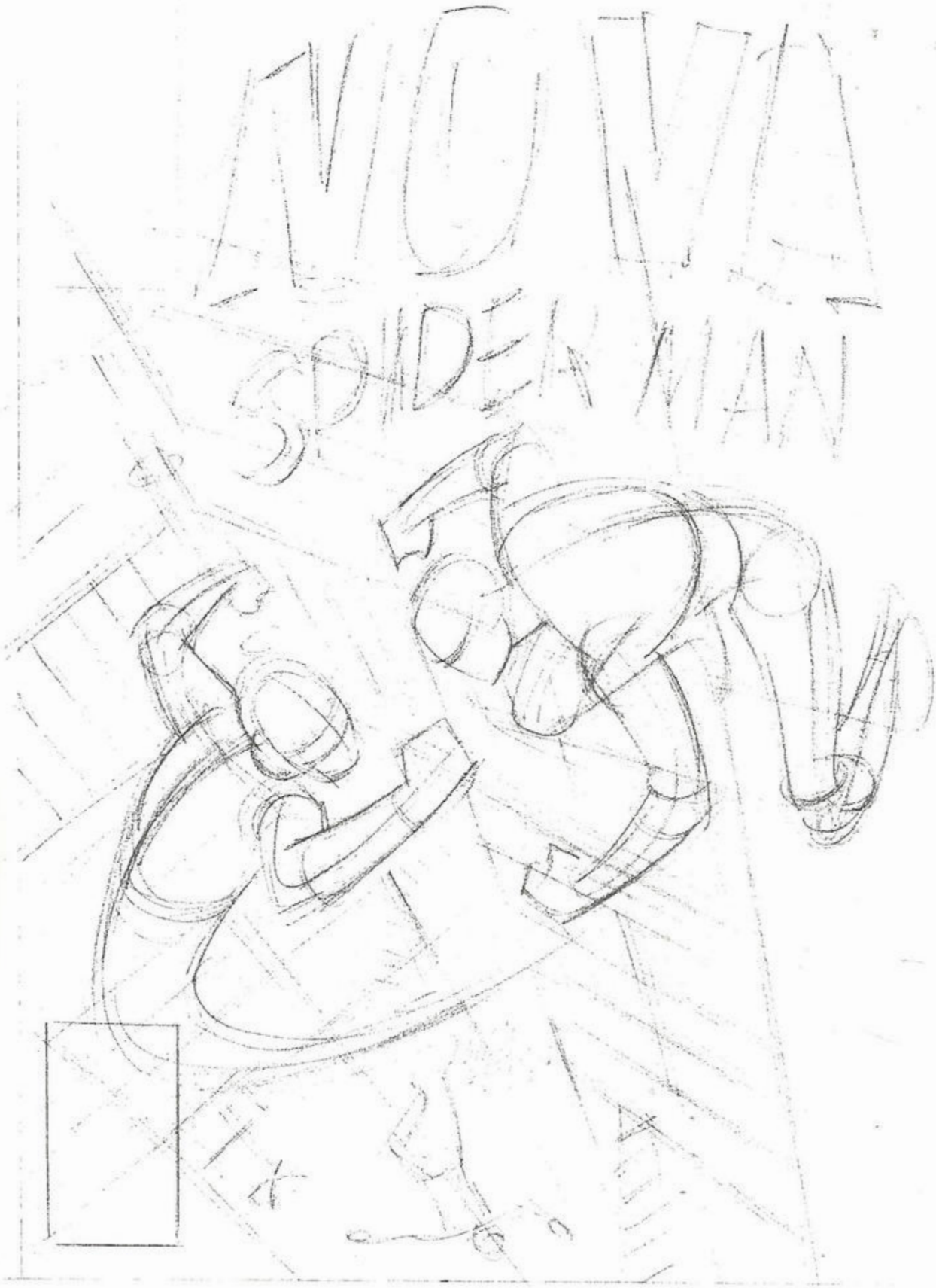
No hay que dibujar nada importante al fondo ni a la derecha de la ilustración, porque una parte de esas zonas se recorta en la imprenta. Esa área –normalmente poco más de 1 cm de anchura– suele llamarse «sangre».

Tiene que haber cierto número de «puntos muertos» en la cubierta. Partes del dibujo que, aun cuando deban parecer impactantes al lector, al mismo tiempo son prescindibles y pueden ser sustituidas por bocadillos de diálogo, textos o publicidad si el director de la colección así lo desea.

Dado que el color de la cubierta tiene suma importancia, el dibujante no debe emplear los negros en exceso. En Marvel se suele repetir esta máxima: «Dejad el dibujo abierto para el color».

La cubierta tiene que ser lo bastante atractiva como para que el lector quiera comprarse la revista y leer la historia, pero no debe revelar nunca el final de ésta ni «chafar» sorpresas.

Bueno, por el momento os basta con lo dicho. Una vez más, vamos a visualizar las distintas etapas de realización desde el boceto inicial hasta la versión a lápiz terminada. El resultado final del entintado ya se ha visto en la p. 136, en el encabezamiento de este inolvidable capítulo.


NOVA
SPIDER-MAN

AUN CUANDO NUESTRO REY, EL SUPREMO SKRULL, HAYA VEDADO LA TIERRA A NUESTRAS FLOTAS ESTELARES...
¡...YO HE DECIDIDO DESOBEDECER ESA ORDEN!
¡NADA HAY, EN TODA LA GALAXIA SKRULL, MÁS IMPORTANTE QUE LOS JUEGOS!
¡Y YO, EL ESCLAVISTA, DEBO APORTAR EL MEJOR DE LOS JUGADORES!
AHÍ ABAJO, EN ESE PLANETA, SE HALLA LA VÍCTIMA QUE BUSCO...
¡LA VÍCTIMA QUE ME APORTARÁ EL MÁS ALTO PRECIO PAGADO POR UN JUGADOR CAUTIVO!
CAPÍTULO DOCE
¡¡NADA ME IMPEDIRÁ CAPTURARLA, Y LLEVÁRMELA COMO MI MAYOR TROFEO AL MUNDO DE LOS SKRULLS!!
8

¡EL ARTE DEL ENTINTADO!

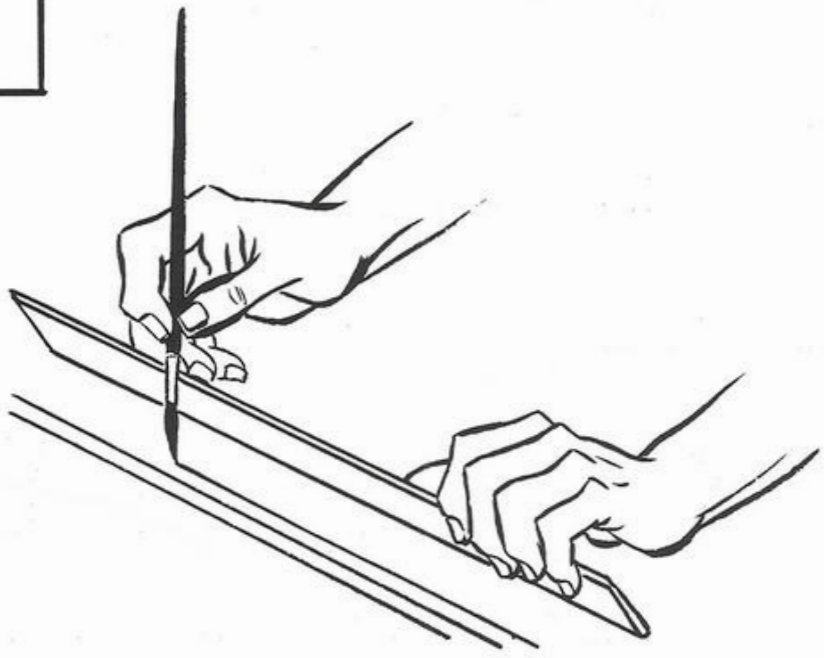
No importa cuán bello sea el dibujo a lápiz, es imposible reproducirlo si no se le aplica previamente tinta china. Alguien tiene que repasar el dibujo a lápiz con un pincel o una pluma y entintar cuidadosamente la ilustración original.

Pero no olvidéis que el entintador no es un simple individuo que traza líneas de tinta. El entintador (o la entintadora) tiene que ser tan artista como el dibujante. Un entintador con talento puede mejorar mucho un lápiz mediocre. ¡Y un entintador mediocre puede arruinar un buen lápiz!

El entintado es importantísimo. Cuanto más lo conozcáis, tanto mejor. Empecemos, pues, con nuestra explicación...

La tarea de entintar suele ser fatigosa y exige muchísima concentración. Por ello debéis aseguraros de que trabajáis en la postura correcta. No os encorvéis sobre el tablero de dibujo. Sentaos con la espalda recta. Si trabajáis encorvados, os fatigaréis en exceso y trabajaréis mal.

UN CONSEJO: si no mantenéis limpios los pinceles y las plumas, acabarán llenándose de tinta seca. Procurad tener siempre a mano un vaso lleno de agua clara y dejadlos en él cuando no los uséis.



Aunque la tinta china no se borra tan fácilmente como el lápiz, no os desesperéis si cometéis un error. Siempre podéis ocultarlo con líquido corrector de color blanco, sobre el que podréis volver a entintar una vez se haya secado.

Cuando tengáis que tirar líneas (los entintadores deben hacerlo con cierta frecuencia), podéis emplear un tiralíneas. No es necesario que lo sumerjáis en el tintero. Basta con que empapéis de tinta un pincel y lo paséis por la punta del tiralíneas hasta haberlo cargado.

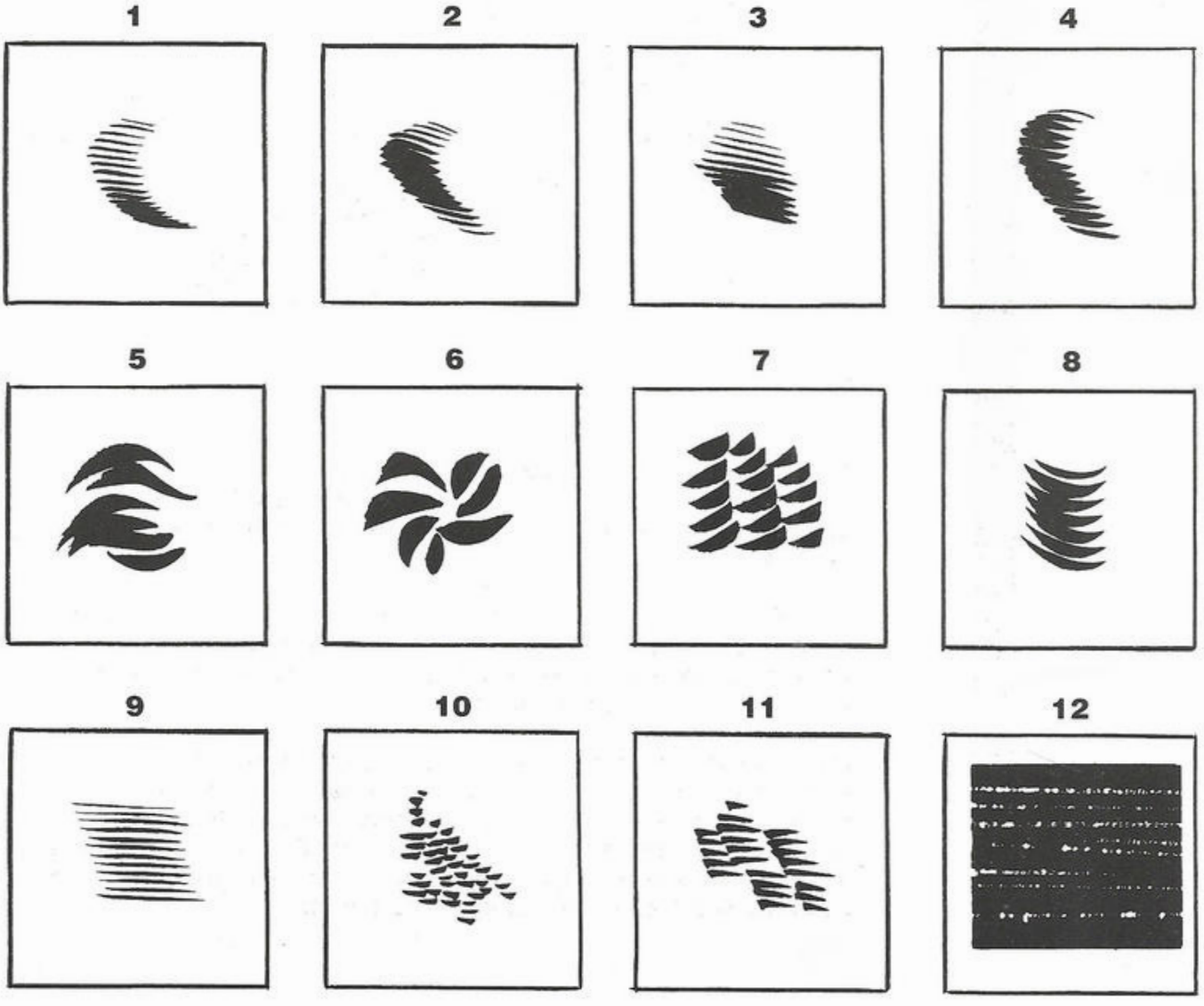
Más adelante, cuando os sintáis más seguros de vosotros mismos, podréis tirar líneas también con el pincel. Es mucho más difícil, pero vale la pena intentarlo porque las líneas que tracéis tendrán mayor carácter e interés. No quedarán tan rígidas y uniformes como las del tiralíneas. Para conseguirlo, tenéis que sostener una regla a un ángulo de 45 grados. Variando la presión del pincel, podéis obtener líneas de cualquier grosor.

Lo mejor que podéis hacer es acostumbraros a trabajar tanto con la pluma como con el pincel. La pluma es mejor para entintar líneas, pero el pincel es necesario para rellenar manchas. Por supuesto, también podéis trazar líneas con el pincel, pero os resultará mucho más difícil que hacerlo con la pluma: tenéis que controlar mucho mejor vuestro instrumento. Trazad líneas limpias, claras y firmes; no las hagáis nunca irregulares ni desiguales. De todos modos, os aconsejamos que practiquéis también con el pincel. Aprended a dibujar directamente con el pincel, sin guiaros con líneas a lápiz previamente dibujadas. Cuando entintéis un dibujo a lápiz, tenéis que trabajar como si lo dibujarais de nuevo; en caso contrario, el resultado final parecerá rígido y sin vida.

Observad estos dibujos de tinta. Todos ellos se hicieron con un pincel Windsor Newton n.° 3 de pelo de marta. En los recuadros 1-4, hemos trazado series de líneas más o menos paralelas. Podéis apreciar que el grosor de los trazos varía, pero el pincel es siempre el mismo; sólo se ha modificado la presión del pincel sobre la hoja. Las manchas de 5-8 se hicieron con el costado del pincel. Esta técnica siempre es útil para entintar el cabello de los personajes. Seguramente os estaréis preguntando cómo se hizo el n.° 12. Pues raspando con una cuchilla a lo largo del borde de una regla.

Tratad de copiar estos modelos y, aún mejor, tratad de inventar otros.

Y ahora vamos a estudiar algunos ejemplos de entintado. Descubriremos qué los hace buenos y también cuáles son sus defectos.



He aquí una viñeta bien entintada, reproducida a su tamaño original y también con las dimensiones con que apareció en el cómic, para que podáis apreciar lo bien que se reproduce aun reducida. Observad que las líneas varían en grosor y que son más gruesas en las zonas supuestamente más alejadas de la luz, con lo que las figuras ganan en solidez. Fijaos también en lo fácilmente legible que es el dibujo, pese a la gran cantidad de figuras y a la riqueza del detalle. Una de las tareas más importantes del entintador es asegurarse de que el dibujo sea comprensible para el lector, por muy complejo que sea su contenido. Uno de los recursos para lograrlo es el empleo de masas de negro que hagan resaltar las figuras humanas sobre el fondo, como en este caso.

En este caso, hemos sobreentintado la misma viñeta y añadido demasiadas líneas. Observad que el dibujo original parece mucho más complicado y que, al reducirlo, queda mucho menos claro, más difícil de entender. Si se añaden demasiados detalles y textura al entintado, las figuras, en vez de resaltar sobre el fondo –tal como había pretendido el dibujante– se confunden con éste. El dibujo se vuelve más difícil de leer y menos agradable a la vista, y también más difícil de colorear.

Ahora nos iremos al otro extremo. Esta vez, el entintador no imprime suficiente variedad a sus líneas y áreas de negro. Casi todas las líneas tienen el mismo grosor; apenas se establecen diferencias entre «fino» y «grueso». Las escasas áreas de negro son simples manchas; están dispersas por la viñeta sin seguir ningún plan definido ni aparente intencionalidad. Como consecuencia, las figuras no se distinguen unas de otras y parecen fundirse con el fondo. Recordad siempre que un entintado pobre y uno excesivo son igualmente perjudiciales para el dibujo.

A veces, el mismo dibujante a lápiz indica dónde tienen que ir las manchas de negro. En otras ocasiones, es el entintador quien lo decide. De todos modos, no importa quién tome la decisión; tenéis que saber situar vuestras manchas negras, porque éstas, por exceso o por defecto, pueden perjudicar o arruinar por completo el trabajo a lápiz.

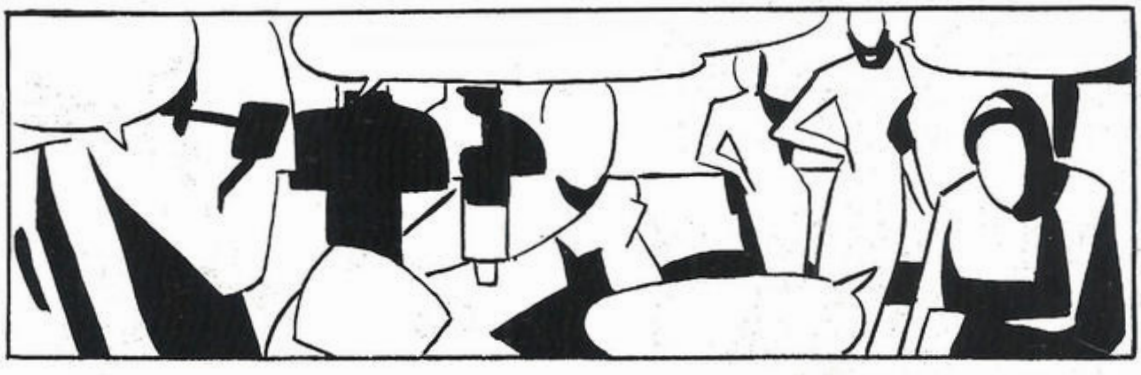
Aparte de dar consistencia al dibujo, las manchas de negro también ayudan a centrar la atención en sus elementos más importantes, pues atraen los ojos del lector hacia el área deseada. Asimismo, se emplean manchas de negro sólidas y compactas para reflejar un estado de ánimo determinado. Ahora estudiemos algunos ejemplos prácticos de lo que acabamos de decir...

Notad que las manchas de negro están concentradas en uno de los lados de la figura. Con esta técnica se logran dos objetivos:
1) Imprimir dimensión y redondez a la figura.
2) Dirigir la atención del lector hacia la cabeza del personaje, enmarcándola en grandes áreas de negro. Así, el lector se fija en su rostro temeroso.

En esta segunda viñeta, la iluminación es similar. Un único y brillante foco ilumina uno de los costados del cuerpo y deja el otro en penumbra. Aunque el dibujo de ambas figuras es bastante realista, mirad con qué fuerza y sencillez se han aplicado las sombras negras. Para la mayoría de los efectos dramáticos, lo mejor es un entintado simple, con un único foco de luz por viñeta.

Ahora vamos a analizar otras dos viñetas típicas con la ayuda de diagramas simplificados. En la primera de las viñetas, el dibujante quiso crear una impresión de miedo y amenaza. Notad una vez más cuán claras y compactas aparecen las masas de negro. La pesada sombra negra parece engullir por completo a la pequeña figura más clara, plenamente iluminada para hacerla resaltar. En el diagrama correspondiente de la derecha, hemos reducido el diseño de la viñeta a sus formas simples, para que podáis apreciar con facilidad el neto contraste entre las zonas de blanco y de negro.

Recordad siempre que la distribución de las zonas en negro define la estructura del dibujo. Tenéis que evitar que esa estructura sea demasiado complicada, o confusa, para que no dificulte la lectura. Cada vez que una ilustración confunde al lector, éste presta menos atención a la historia que está leyendo, con lo que se rompe la tensión dramática que se ha ido estableciendo a lo largo de las viñetas precedentes. Resumiendo: ¡haced viñetas sencillas y claras!



Esta segunda escena es extremadamente complicada. Observad, sin embargo, que la distribución de las manchas negras crea una estructura que parece guiar limpiamente el ojo del lector a lo largo del dibujo. Fijaos también en que las tres figuras centrales han recibido las manchas de negro necesarias –especialmente en torno a la cabeza– para que resalten sobre el fondo.

La próxima vez que examinéis una viñeta para estudiar la técnica de su entintado, entornad ligeramente los ojos y centrad la atención en las áreas de negro, a fin de reconocer la estructura de su distribución, de la misma manera que hemos tratado de ponerla al descubierto en las dos viñetas simplificadas de esta página.

Ahora vais a estudiar una aplicación muy diferente de las manchas de negro. En la página anterior, se utilizaban de manera realista; en ésta, tenéis ejemplos de áreas de negro empleadas con fines decorativos. Notad que las franjas negras de la nave parecen apuntar todas ellas a las tres figuras humanas. Sirven para centrar la atención del lector en Reed, Sue y el niño. Fijaos, además, en que las manchas negras aplicadas a la parte superior de sus cuerpos circundan las tres cabezas, dirigiendo el ojo hacia sus rostros.

En la siguiente viñeta estudiaremos una distribución de manchas de negro que parece compleja pero que en realidad es simple y directa. En este caso, las áreas negras facilitan que el ojo del lector recorra fácil y armoniosamente la viñeta. Fijaos en que las formas negras de la derecha de la viñeta son más grandes y las de la izquierda más pequeñas. Con las pequeñas manchas de la izquierda se ha querido introducir un contrapeso a las masas negras de la derecha. Podéis comprobarlo vosotros mismos: cubrid las áreas negras de la izquierda con un papel blanco y comprobad que, entonces, la viñeta aparece desequilibrada.

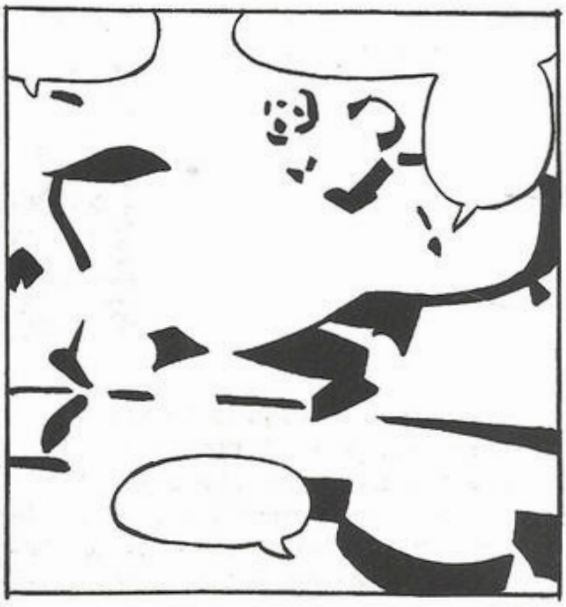
No añadáis manchas de negro sólo porque os haya sobrado tinta en la pluma o el pincel. Debéis tener siempre un motivo claro para introducirlas en el dibujo: mejorar el diseño de una viñeta o ayudar a clarificar un dibujo demasiado complicado. Naturalmente, también podéis emplear el color negro para transmitir estados de ánimo. Y ya que hablamos de estados de ánimo...

¡Eh, qué suerte! ¡Hemos encontrado un ejemplo perfecto del empleo de manchas de negro para transmitir un estado de ánimo determinado! Si entornáis los ojos o echáis un vistazo a la versión simplificada de la derecha, al instante veréis que todas sus manchas de negro tienen formas sencillas, verticales u horizontales, con lo que dan el tono a una escena tranquila, carente de movimiento... ¡con la única y visible excepción de las extensas y oblicuas manchas negras de la gárgola alada, que añaden una súbita sensación de inquietud, incomodidad y peligro inminente!

Las franjas negras de la reja tienen una importancia capital en esta ilustración porque sirven para unificar el dibujo. Si las suprimiéramos, la estructura del entintado perdería consistencia.

La viñeta inferior transmite un estado de ánimo totalmente distinto. En ella, las manchas negras parecen saltar desordenadamente por todas partes a fin de configurar una escena de caos y acción. Pero observad que, a pesar del aparente desorden, las masas de negro están distribuidas en una estructura unificada y consistente, y ayudan a centrar el ojo del lector en la acción que está teniendo lugar. Si las consideramos como un dibujo abstracto, las áreas de negro están dispuestas de tal modo que producen una agradable e interesante sensación de movimiento circular.

Entornad una vez más los ojos; fijaos en que las dos franjas de negro que atraviesan la viñeta de uno a otro extremo, por su parte inferior, añaden fuerza a la acción y contribuyen asimismo a unificar la imagen.



Observad nuestros dos últimos ejemplos. El tratamiento de la primera de las viñetas es extremadamente realista. La luz procede, claramente, de la izquierda, dejando en sombras todo lo que se halla a la derecha. Las compactas manchas negras insinúan el clima propio de una historia de terror. Sólo con ver la composición de la viñeta, podéis adivinar que no se trata de una historia de humor, ni de un romance. Asimismo, las zonas negras del fondo dan una impresión de autenticidad y detalle sin quitar relevancia a las figuras principales. Y así tenemos una viñeta sólida, potente, melodramática y, al mismo tiempo, clara y convincente. Resumiendo: ¡Una viñeta Marvel!

Ahora examinemos la segunda viñeta. Notad que las zonas en negro del edificio parecen apuntar al elemento más importante del dibujo, es decir, a Spiderman, que está saltando sobre el tejado. Seguro que ya os habéis dado cuenta de que las zonas negras en los cuerpos de los dos policías sirven para equilibrar las grandes masas oscuras del edificio. Otro aspecto a tener en cuenta: la agitada combinación en staccato de blancos y negros en las figuras de los dos policías sirve para subrayar a la vez su acción y su frustración.

Resumiendo: el dibujante a lápiz hace sus dibujos para que luego el entintador los entinte. Como habéis visto ya, es el entintador quien decide dónde y en qué medida aplicará la tinta. Su trabajo influye decisivamente en el diseño, la claridad y el estado de ánimo recogido en cada una de las viñetas. En consecuencia, cuando estudiéis el dibujo de un cómic, siempre tenéis que diferenciar entre estos dos elementos: el dibujo a lápiz y el entintado. ¡Ambos son necesarios para poder presentar una magnífica ilustración completa a los seguidores de Marvel!

A MODO DE DESPEDIDA...

Bueno, muchachos, esto ha terminado. Naturalmente, apenas si hemos podido arañar la superficie de este fascinante y casi inagotable tema. Pero tenemos la esperanza de que estas páginas, demasiado breves, os hayan dado una idea general de lo que representa dibujar cómics. Nosotros sólo podemos indicaros el camino, daros pistas, haceros sugerencias. Así pues, el trabajo de verdad queda en vuestras manos.

Lo más bonito de trabajar como dibujante de cómics –y también de aprender a serlo– es que el oficio tiene que gustaros. Nadie trabaja en esto porque se lo hayan aconsejado o porque le pareciera una salida práctica. El dibujante realiza una labor vocacional y sólo con que os guste lo que estáis haciendo podréis daros por recompensados.

En todo caso, os hemos proporcionado toda la información que podíamos... al menos por ahora, porque esperamos poder publicar otros libros parecidos. Ahora tenéis una idea de todo lo que hay que aprender para dedicarse a dibujar historietas, todo lo que debéis dominar para poder graduaros en esta carrera. Lo demás queda en vuestras manos.

Un último consejo antes de que soltéis este libro y tratéis de mostrar vuestro talento al mundo. Para ser un gran cantante, hay que cantar. Para ser un gran pianista, hay que tocar el piano. Para ser un gran dibujante (y a Marvel sólo le interesan los grandes dibujantes), hay que dibujar, dibujar y dibujar. Dondequiera que vayáis, independientemente de lo que hagáis, cada vez que tengáis un minuto libre... ¡dibujad! Dibujad todo lo que veáis a vuestro alrededor. Dibujad a vuestros amigos, enemigos, parientes, desconocidos, a todo el mundo. Tenéis que manejar el lápiz, la pluma y el pincel con la misma soltura que el cuchillo y el tenedor. Cuanto más dibujéis, mejor lo haréis. ¡Y nosotros queremos que seáis los mejores!

AGRADECIMIENTOS

Las ilustraciones publicadas en este libro proceden de algunos de los mejores artistas, los más respetados en el ramo del cómic. Les damos las gracias a todos ellos.

DIBUJANTES

Neal Adams • Ross Andru • John Buscema • Gene Colan • Jack Kirby • John Romita

ENTINTADORES

Mike Esposito • Frank Giacoia • Jim Mooney • Tony Mortellaro • Tom Palmer • Paul Reinman • Joe Sinnott • George Tuska • John Verpoorten • Al Weiss

Las aventuras de Spiderman, Conan el Bárbaro, el poderoso Thor, el Capitán América y los Cuatro Fantásticos han hecho las delicias de los aficionados al cómic durante décadas en todo el mundo. La maestría del dibujante **John Buscema** y la imaginación del guionista **Stan Lee**, proporcionan en estas páginas todos los procedimientos y trucos para que cualquiera pueda crear su propio superhéroe, desde el primer boceto hasta la viñeta finalizada.

Con este libro aprenderás a:

- Dominar las herramientas de dibujo y sus diferentes técnicas
- Dibujar la figura humana en perspectiva, en acción y en todas sus posiciones
- Dar expresión a los rostros y credibilidad a los gestos
- Diseñar vestidos y complementos
- Lograr que los objetos parezcan reales

025489-2

9 788427 024175